XBOX 360 • PLAYSTATION 3 • NINTENDO WII • PSP • 3DS • DS

014. szám

a videojáték

KONZOL magazin

www.konzol.eu

699 Ft

2011. SZEPT II. évf. 8. szám

ISSN 2061-8806



RESISTANCE 3®

KIMÉRÁK LESZÜNK VAGY SZABADOK? VÁLASSZATOK!

II. forduló

KONZOL magazin

MEGA-NYEREMÉNYJÁTÉK

Az utolsó menet után (ami a következő számban lesz) sorsolunk egyet, majd a négy szerencsés egy hatalmas Konzol Magazinos buli keretében, egy kvízjátékon döntheti el egymás között, ki a leghűségesebb olvasónk!



SONY make.believe | Full HD 1080 | Edge LED | Picture Engine X-Reality | Motionflow XR 200 | dlna | WIRELESS LAN READY | BRAVIA Internet Widgets



Lemaradtál az első felvonásról? Nem probléma!

SZÁLLJ BE A VERSENYBE TE IS. EHHEZ CSUPÁN ANNYIT KELL TENNED, HOGY MEGVESZED A KIADÓTÓL VAGY A CONSOLE CORNER ÜZLETÉBEN A 13. LAPSZÁMOT, ÉS KÖVETED AZ ABBAN LÁTHATÓ UTASÍTÁSOKAT.

A Sony Center áruházak felajánlásából.

Nem is tartott olyan sokáig, igaz? Szinte viharsebesen szállt el ez a nyár, az egy hónap kiesés jól is jött (tartalom szempontjából), no meg a várakozásnak vége, újra itt a legfrissebb Konzol. A Kölni Gamescom adja e havi számunk jókora részét, erről, és az utazás során szerzett tapasztalatokról a megfelelő helyen (14. oldaltól) olvashatsz bővebben. Amiről sajnos nem, az a Deus Ex: Human Revolution. Szimplán nem jutott el hozzánk időben, rajtunk nem múlt. Helyette azért igyekeztünk minden másról megosztani a tapasztalatainkat, s párról ismét itt olvashatsz elsőként tesztet (Resistance 3 és Driver: San Francisco). E kettő cím kapta az első és hátsó borítót is, nem kétféle van, csak egyféle, viszont mindenki a számára szebb oldaláról kezdheti el az olvasást.

Bejelenteni való is akad a részemről. Ez a Konzol Magazin az utolsó…amely az én bábáskodásom alatt készült, a továbbiakban Böjtös Gábor fogja továbbvinni a szekeret, és már eme lapszámban is segítette a munkánkat. Ha az ember magyarázkodik, rögvest hajlamosak belelátni rossz dolgokat, „biztos csak szabadkozik", és ilyesmik. Erről nem lesz szó, sokat gondolkodtam a dolgon, és arra a döntésre jutottam, hogy váltanom kell. Más területen folytatom, ami vélhetőleg nem fog ekkora nyilvánosságot kapni már. A miértre nem tudok specifikus választ adni, így éreztem, gondoltam és kész. Természetesen szeretnék mindenkinek köszönetet mondani aki (bármelyik oldalról) a részese volt eddig a Konzol Magazinnak, véleményével, munkájával formálta azt. Nekem ez egy örök élmény marad, s a lehetőségért is nagyon hálás vagyok, illetve a bizalomért, amit kaptam erre a nem kis kaliberű feladatra. Szóval a lap köszöni jól van, szépen száguld tovább, én max. mint cikkíró boldogítom majd a népet. A legjobbakat mindenkinek, Ciao!

RBaly

Valamikor 2001. áprilisa környékén történt, hogy besétáltam egy azóta már nem létező irodába, majd a meglepődött Martin kezébe adtam kinyomtatott, próbaképpen írt cikkeimet, hátha ezekkel belevethetem magam a gamer sajtó folyton fodrozódó, soha nem csendesedő felszínű vizébe. Sikerült.

Mindez tíz éve történt, azóta megírtam közel négyszáz-ötszáz cikket, tartottam a frontot online és offline, kicseréltem párszor a kifogyott elektronikus pennámat (576 Konzol, 576 KByte, Fangoria), belekóstoltam (három és fél év… az már egy komoly kapcsolat) a főszerkesztői pozícióba (Fangoria), hogy végül a gyökerekhez visszatérve (RBaly kérésére) a Konzol Magazin oldalain újra próbát tegyek – változatos sztori, ám történhetett bármi, egyvalami mindig maradt. Mégpedig a videojátékok szeretete, az írás imádata, amely mániáim (a filmek iránti rajongással együtt) kiskorom óta kísértenek.

És most, pár hónapnyi írás után az a megtiszteltetés ért, hogy kollégám sajnálatos távozását követően beleüljek abba a bizonyos székbe, amely nem hatalmat ad, hanem felelősséget kér. Felelősséget, miszerint nektek, avagy a Tisztelt Olvasóknak a maximumot nyújtsuk. Felelősséget abban, hogy a Konzol Magazin ne csak Magyarország egyetlen konzolos lapja legyen, de emellett olyan „egyetlen lap" is, amelynél számít minden megjelenés esetében, hogy hány pont kerül annak a bizonyos cikknek a végére.

Felelősséget, hogy naprakészek, változatosak, nem utolsó sorban pedig szépek legyünk (nem mi, készítői, mert hát csodára nem vagyunk képesek).

És tudjátok mit? Azon leszek, hogy mindez így is legyen (apróbb változtatások már most vannak az oldalak külsejében, de terveim szerint a következő fél év azzal fog telni, hogy még szebbé, még jobbá varázsoljuk ezt az újságot).

És azon, hogy tíz év múlva ismét felidézhessem ezen az oldalon, hogyan is indultam el a hazai gamer sajtó rögös útján.

Ám ezen tíz év alatt soha többet ne kelljen a kifogyott elektronikus pennát lecserélnem.



Böjtös Gábor
www.twitter.com/bojtosgabor

TARTALOMJEGYZÉK

HÍREK-ÉRDEKESSÉGEK

BESZÁMOLÓ

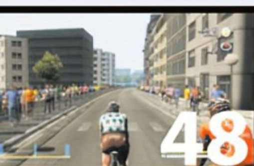
TESZTJEINK







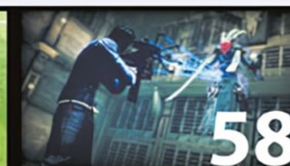






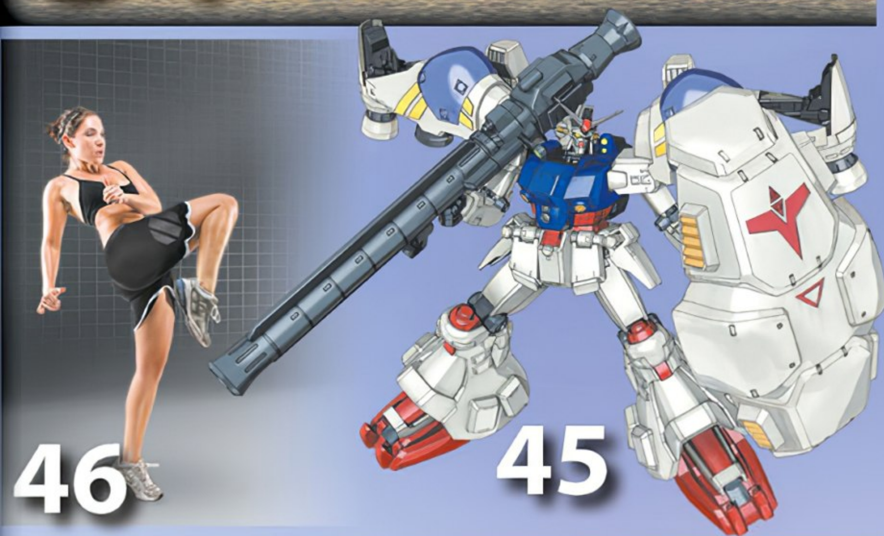








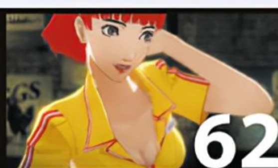






ROVATAINK













Unreal Engine: top tízes kínálat

A nyári videojáték kiállítások után úgy tűnik, hogy az ipar egyik, ha nem a legelterjedtebb grafikus motorját erősen bírálók a közeljövőben – vagyis amint lecsengett e szörnyű uborkaszezon – nem igazán kaphatnak majd szót a "pulpituson". Mert bizony erős konzolos felhozatal elé nézünk mi játékosok: Gears of War 3, Batman: Arkham City, Mass Effect 3, BioShock Infinite. Soroljam még? Ez bizony minden idők legütősebb Unreal motorjával hajtott játékfelhozatalának néz ki. Örülünk? De még mennyire!



PSVITA™

PlayStation®Vita

A PS Vita nyit a független fejlesztők felé

Míg a Nintendo a 3DS megjelenése után nyíltan kijelentette, hogy a kisebb stúdiók támogatását redukálni fogják, addig a Sony éppen az ellenkezőjére készül. Suhei Yoshida az SCE Worldwide Studios elnöke foglalt állást egy interjúban az indie fejlesztők mellett. Szerinte ugyanis pont az ilyen kis csapatok viszik előre innovációban és ötletekben a videojáték-iparágat, és számukra a PS Vita egy remek platform lehet majd, amely megnyitja nekik az utat a videojáték-fejlesztés rögös világába. Yoshida úr minden bizonnyal a már meglevő Minis szolgáltatás jövőjét vázolta fel, ami már eddig is remek lehetőségeket biztosított a konzolokat megcélzó kisebb fejlesztőcsapatok számára.

Az interjú után pár nappal az iOS (iPhone) játékokat fejlesztő Rubicon Development is bejelentette, hogy nagy meglepetésükre egy csomag érkezett hozzájuk a Sony-tól, amelyben PS Vita fejlesztői eszközök lapultak, és mindezt teljesen ingyen kapták meg. Így már hozzá is láttak a Great Little War Game játékuk átportolásához.

Anti 3D szemüveg

Nem mindenkit hatott meg ez a 3D-s őrület. Sokan panaszkodnak fejfájásra egy-egy 3D-s film vagy játék után de "végre" itt a megoldás. Egy őrült ötlettől vezérelve (hol máshol, mint az USA-ban) már kapható a 2D-s szemüveg. Persze nem arra kell gondolni, hogy mindent egy síkban látunk majd tőle, hanem arra, hogy ha mondjuk barátnőnk, haverunk nem akar velünk együtt játszani a Killzone 3-mal, vagy eljönni moziba a Transformers 3 3D-re, akkor csak feladjuk rá ezt a szemüveget és ő a 3D térhatás nélkül szórakozhat a társaságunkban így a kecske is jól lakik, és a káposzta is megmarad. Többé már nem kell kompromisszumokat kötnünk, és végig élvezhetjük a kedvenc sci-fi filmünket a barátnőnkkel anélkül, hogy ígéretet tennénk arra, hogy a "szenvedéseiért" cserébe megnézzük vele a legújabb Alkonyat filmet, vagy éppenséggel lejátszhatunk a 3D-re érzékeny haverunkkal egy jó kis Wipeout HD menetet.



Molyneux:
Az emberek nem szeretik a PC-s egeret!

Peter Molyneuxról és az ő Kinect imádatáról már többször is írtunk hasábjainkon. A videojáték-designer-guru most egyenesen odáig ment, hogy kijelentse, szerinte a felhasználók egyáltalán nem szeretik az egeret, és a játékosok csak azért szkeptikusak a Kinecttel szemben, mert eddig még nem láttak meggyőző érvet, de a véleményük biztosan meg fog majd változni. Szerinte ugyanis a Kinect most ugyanabban a helyzetben van, mint az egér a '80-as években, amikor is az a személyi számítógépek elterjedésével felváltotta a joystick-ot. Molyneux szavahihetőségét "csupán" az rontja, hogy saját Kinectes fejlesztéseit sorban dobja a kukába, és ami megjelenik, ahhoz is külső stúdió technikáját veszi kölcsönbe. Továbbá a Kinect már két E3-on is ott volt, a COD, Starcraft vagy MMO játékosok pedig ez alatt a két év alatt sem lettek igazán meggyőzve. Ő még biztosan a múltban él, hogy a videojátékok kezelhetőségét egy lapra teszi fel. Azóta már felfedezték az analóg kontrollert, az érintőképernyőt és még sorolhatnám. Szerintem nem abban rejlik a Kinect ereje, hogy újra reformálja az irányítást, hanem hogy kihasználja az összes benne rejlő lehetőséget.



Makacs fejlesztők

SILICON KNIGHTS®

Nem múlhat el év úgy, hogy a kanadai székhelyű Silicon Knights ne hallasson magáról. Ezúttal elhatározták, hogy a saját útjukon járnak tovább, és a kanadai kormány hathatós támogatását élvezve (3 millió kanadai dollár) 35 millió dolláros alapot hoztak létre, amelyből véglegesen saját lábukra szeretnének állni, mint önellátó fejlesztő stúdió és kiadó is egyben. A pénzből saját engine-t fejlesztenek, továbbá 80 új munkahelyet is teremtenek, így felduzzasztva a létszámot közel kétszázra. Üröm az örömben, hogy jelenleg még az Activision számára fejlesztenek egy licencelt játékot, méghozzá az X-Men Destiny-t.

Nem hitték volna

Mark Tully, a Crytek UK vezető programozója egy, az Eurogamer-nek adott interjúban panaszkodott a Crysis 2 PC-s verzióját ért támadások miatt, melyek során általuk sem várt mennyiségű csaló árasztotta el az online játékot, tönkretéve ezzel a becsületes játékosok szórakozását. Konzolon teljesen más a helyzet, hiszen ott elenyésző a csalók létszáma, de a PC-s kiadás a moddolhatósága miatt is remek célpontot nyújtott a cheatereknek. Markék számára sok fejtörést okozott az ellenük folytatott harc. Mire kiadták a DX11-es patch-et, már négyszer foltozták be az online játékmódon "ütött lyukakat", és még az sem volt teljesen elég. A fejlesztők ennek ellenére nem csüggednek, hisz sok tapasztalatot szereztek, amit a CryEngine 3 további fejlesztései során már kamatoztatni tudnak, melyet mi, konzoltulajok is szintúgy élvezhetünk majd.



Mélypont

Ez a nyár, és a nem kívánt uborkaszezonja bizony nem múlik el mellékhatások nélkül. A videojátékipar teljes egészében közel 14%-os visszaesést szenvedett el a tavalyi eredményekhez képest, ami az elmúlt 5 év legrosszabbja is. Ebbe az adatba a játékok mellett beletartoznak a konzolok és kiegészítők értékesítései is, így még inkább meglepő ez a visszaesés, hisz új belépő, és új mozgásérzékelős megoldások is piacra kerültek ebben az évben. Akkor hová pártoltak át a vásárlók? Egyedüli reménysugár az Xbox 360 amerikai sprintje, ami júliusban az elmúlt 13 hónap legjobb teljesítményét hozta.



VALVE

Modern technológiával a legjobb játékélményért

Az ominózus fejlesztő és kiadó számára bizony a játékok Playtest-je, vagyis az igazi játékosokkal való tesztelése nagyon fontos. Mi több! Egyenesen a játékfejlesztés legfontosabb részeként tekintenek rá, ezért nem veszik félvállról. Olyan speciális helyiségeket tartanak fent erre a célra, ahol a játékosokat kamerákkal és különböző orvosi műszerekkel tartják megfigyelés alatt. Kamera figyeli a szemmozgásukat, mimikájukat, minden egyes lépésüket. Mérik a szívverésüket, de még azt is, hogy mennyire izzadnak. Így állításuk szerint sokkal pontosabb visszajelzést kapnak a játékról, mert sok ember hiába tud jól tesztelni, szavakkal nehezen tudja kifejezni az érzéseit. A "bio-visszajelzés" viszont minden lényeges dolgot elárul. Tiszta képet kapnak arról, hogy az emberek milyen érzelmi hatás alá kerülnek, amikor játszanak, amikor egy-egy főellenséggel találkoznak, vagy akár a megfelelő utat keresik a pályán, és ezeket az információkat a fejlesztés többi részén is hasznosítani tudják.

Japánban is gond az illegális játékokkal való kereskedés

A japán hatóságok sem viccelnek, ha módosított konzolokról van szó. A híradás szerint letartóztattak egy testvérpárt, a 32 éves Tomonori Sato-t és 28 éves öccsét, akik 2009-től rendőrkézre kerülésükig 500 átalakított Nintendo Wii konzolt értékesítettek összesen kb. 190 000 dollárért, vagyis több mint 36 millió forint értékben. A bilincs akkor kattant a csuklójukon, amikor egy beépített ügynök 3 Wii-t vásárolt tőlük, darabjukat 30 000 yenért. Az így módosított gépeken minden bizonnyal elég hasznuk volt, ha ennyire nagyban csinálták, de a börtöncellában lesz idejük elgondolkozni azon, hogy ez valóban megérte-e. Az európai jogszabályok már korántsem ilyen egységesek és szigorúak, hisz itt hasonló esetre még nem volt példa.



Még mindig bizonytalanok a vásárlók

E havi elmélkedős témánkhoz pont illik a világ egyik legnagyobb videojáték-áruházláncának érdekes jelentése a vásárlói szokásokról. Ugyanis a GameStop állítása szerint a DLC-k, vagyis a letölthető tartalmak értékesítésének 50%-át egyéb fizetőeszközök bevonásával, vagy éppenséggel használt játékok becserélésével bonyolítja le. A vásárlók fele még mindig jobban bízik a kézzel fogható termékekben, mint a kizárólagosan online értékesíthetőekben, de szívesen cseréli be megunt játékát, hogy így extra pontokat gyűjtsön, vagy a



törzsvásárlói kártyáján összegyűlt pontokat váltja be DLC-kre. A játékosok sokféle módot találnak arra, hogy hozzájussanak kedvenc játékukhoz, és előszeretettel válnak meg megunt szoftvereiktől, kiegészítőiktől, és az olyan tartalmakat, mint egy DLC, mely nem értékesíthető tovább, inkább szerzik meg a boltban vásárlással gyűjthető pontokból, vagy számukra már értéktelen játékok becseréléséből, mintsem készpénzből. Viszont úgy látszik, hogy a bolthálózat tavalyi terve, hogy DLC-ket árusítson, idén nagyon is bejött, és az ötletet ellenző kiadóknak sem lett igazuk. A játékosok így a speciális feltöltőkártyákon levő kódokat a profiljukban felhasználva letölthetik a kívánt DLC-t, vagyis kézzelfoghatóvá tették azt, amit nem annak szántak. Ezek a kártyák hasonlóak a PSN, LIVE vagy az iTunes kártyáihoz is, ám csupán egy bizonyos tartalom elérésére jogosítják fel a vásárlót.

Pachter üzenete számotokra

Mi nem leszünk semmi jónak az elrontói, így továbbadjuk kedvenc megmondó emberünk üzenetét nektek is. Michael Pachter ugyanis azt üzeni, hogy a Kinect segítségével összeismerkedteti az édesanyját az Xbox 360-al, és nektek is ezt kell tennetek. Terjesszétek ti is az igét! Minden anyát az Xbox LIVE-ra! ... Most komolyan? Igaz, hogy USA-ban melegrekordok dőltek meg, míg nálunk ősz volt, de azért ekkora napszúrást nem kaphatott... vagy mégis? Ha mégis megfogadnátok, akkor már csak egy apró lépés, hogy magazinunk weboldalán is regisztráljátok a szülőket, és ki tudja, talán valóban kisülhet ebből valami jó dolog!

Feltöltőkódok.hu
Pontkártyák. Olcsón, azonnal.
Miért jó?
Nincs szállítási költség! Egy lépést sem kell tenned!
A kódot online, azonnal megkapod!
XBOX LIVE
PlayStation Network
Nintendo
World of Warcraft
iTunes

Használt játékok vs. Online Pass

Pro és Kontra, jogi tények és erkölcsi vonatkoztatások
Első rész

Most, hogy javában dúl a nyári uborkaszezon, és a Sony csatlakozása a „kóddal elérhető online játékmódok" rendszerét alkalmazó kiadókhoz, ismét terítékre kerültek a használt játékok, mint az iparág legújabb ádáz ellenségei. Úgy gondoltam, hogy ezzel a témával foglalkozunk kell egy kicsit, hisz sok játékos, vagyis vásárló és felhasználó sajnos nincs tisztában azzal, hogy milyen jogokkal rendelkezik, és milyen jogokat gyakorolhatnak vele szemben az online felületen.

Bár a Sony már régebben is próbálkozott a szeptembertől bevezetésre kerülő PSN PASS-hoz hasonló rendszerrel, ez idáig csak az EA, THQ, és szintén a nemrégiben csatlakozott Ubisoft, Codemasters, Warner Brothers dobta piacra játékait az online módot és tartalmakat külön kóddal megnyitó „útlevéllel". Ezeknek a útleveleknek lényegében az a céljuk, hogy a másodkézből szerzett lemezek tulajdonosai is ugyan úgy fizessenek az online játékért, mint az, aki újonnan vásárolta meg azt. Már évek óta problémát jelent a kiadók számára a használt játékok piaci forgalma, mely az ő bevételeiket már nem gyarapítja. Ez a – mondjuk így – probléma még jobban duzzad azzal, hogy ma már szinte eladhatatlan egy játék online rész nélkül. Ezért a kiadók és csapataik újabb és újabb elemekkel bővítik játékaik online részét, hogy a lehető legtovább kitolják a programjuk szavatosságát és ezzel minél tovább a toplistákon tartsák őket a profit maximalizálásának érdekében. De az eladott lemezek példányszáma nem növekszik akkor, hogy ha pár hónapon belül az eredeti áron alul tömegesen jelennek meg a használt példányok, melyek tulajdonosai ugyan úgy kihasználják az online játék nyújtotta élvezeteket, mint ahogyan a játékért teljes árat fizető első vásárlók.

A kiadók részéről a probléma tehát abban gyökeredzik, hogy az áron alul értékesített lemezek nem növelik a játékok eladott példányszámait, holott ténylegesen, egyedi játékosok tekintetében több játékos játssza szoftvereiket. Egyrészről érthető, hogy minden új játékostól szeretnék megkapni a fejlesztésbe ölt energiáért, időért és erőforrásért a jussukat, de bizonyos erkölcsi, és talán még jogi problémát is felvethet a módszer, ahogyan ezt megvalósítják. Azért mondom, hogy talán, mert cikkem első részével szeretném megteremteni az alapot a téma jogi vonatkozásainak mélyebbre ható elemzéséhez, mivel annak komplikáltsága miatt e szűkös két oldal nem elegendő első nekifutásra.

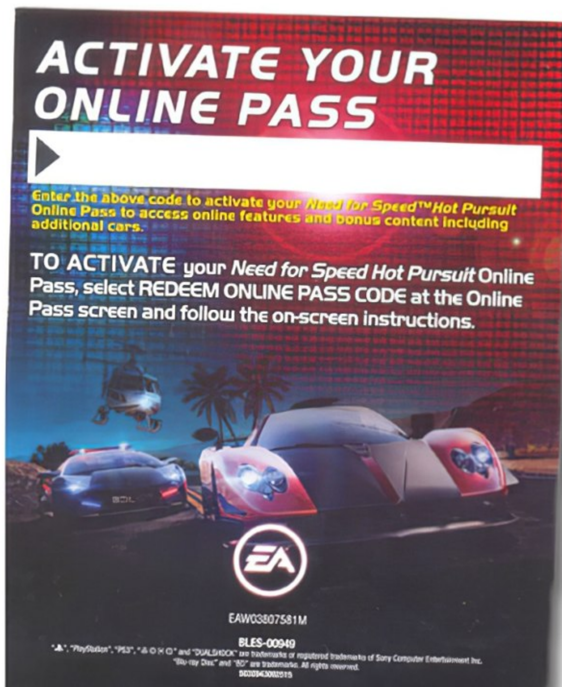
A játékszoftvert a dalokkal, könyvekkel egyetemben, mint szellemi terméket a Szerzői Jog védi. Azzal, hogy megvásároljuk, korlátozottan alkalmazhatjuk a Tulajdon Jogunkat. Ezeket a korlátozásokat a Szoftver Licencszerződés (Copyright, továbbiakban lc.) határozza meg. A játék ára magában foglalja a licencet is, mely feljogosítja a vásárlót a szoftver rendeltetésszerű használatára. (És tiltja pl. a másolatok készítését, a nyilvános helyen való vetítését, stb.). A szoftverek védelmére a kiadóknak ezen kívül technikai formában is joguk van. Ilyen technikai védelem pl. a másolásvédelem és a regisztrációs/aktiváló kulcs is. Az lc. a másoláson kívül a szoftver bérbeadását, vagy akár a továbbadását is megtilthatja, és a Szerzői Jog alapján egyként kezeli a szoftvert. Annak részeinek másolása ugyanannyira tilos, mint az egészé. A zenei CD-k dalai vagy a műsoros DVD/BR lemezek filmjelenetei mind egyformán egy védelem alatt állnak.

És itt jönnek képbe a kételyek. Ugyebár az átlagos játékos számára az adathordozón megvásárolt játék elválaszthatatlan része az online játékmód is. Ez esetben hogyan vonatkozhat egyszerre két különböző jog egy ugyanazon termékre? Milyen jogi és



erkölcsi alapon követelhetőek meg a játékostól újabb jogosítványok ahhoz, hogy a megvásárolt terméket annak minden elemével együtt ki tudja használni és élvezni? Hogyan és mi okból kényszeríthető rá a vásárló arra, hogy egy egész terméket két különálló részként kezeljen úgy, hogy vásárláskor a választás joga, vagyis hogy kéri-e az online módot vagy sem, nem jár neki? Első vásárlóként ha a játékkal szeretne játszani, mindenképpen teljes árat kell fizetnie, míg ha másodkézből vagy kölcsönbe szerzi be a játékot, akkor már csak az eredeti ár töredékét. Természetesen a kiadók által fogalmazott lc. tüzetesen kitér arra, hogy ő, mint jogtulajdonos élhet azzal a jogával, hogy kiadott "művének" egyes elemeinek felhasználását újabb szabályokhoz köti, de vásárlói oldalról ezzel bizonyos szemszögből sérti a tulajdonhoz való jogokat is, hisz a játékszoftvert egészként vásároltuk. Jogi és technikai lehetőségünk sincs arra, hogy azt különválasszuk, külön használjuk. Ha nem fogadjuk el az lc.-t, magát a szoftvert sem használhatjuk annak ellenére, hogy a vásárlással tulajdonosaivá váltunk. A kezünk tehát minden szempontból meg van kötve (az online rész használatát feltételezve, a kódot nem kötelező aktiválni, csak sok jó dologtól esünk el általa).

De hogyan is jutott el a videojáték-ipar eddig? Az elmúlt évek fejleményei, tendenciái erős alapot adnak a kiadóknak arra, hogy ilyen és ehhez hasonló lépésekre szánják el magukat. Ha a jelenleg futó generáció hajnalán vezetik ezt be ilyen mértékben, minden bizonnyal a '80-as, '90-es évek "kísérletező kedvű" kiadóinak sorsára jutnak, vagyis sokuk lehúzhatta volna a rolót idő előtt. A mobil és az online játékok piaca viszont rámutatott arra, hogy van az a vásárló közönség, amelyik hajlandó "extra" szolgáltatásokért felárat fizetni. Itt már csak az a kérdés, hogy mi az az extra szolgáltatás. Egy jelenlegi konzolgép alapvető tulajdonsága az is, hogy képes fellépni a világhálóra és csatlakozni egy online játékba. Természetesen ennek kihasználására olyan játékot kell választanunk, amely szintén támogatja ezt. Ahogyan játékot sem tudunk külön online játékmód nélkül vásárolni, úgy konzolt sem vásárolhatunk, hogy ezt az opciót nem kérjük. Ez olyan



lenne, mintha megvennénk egy 300 lóerős kétszemélyes sportkocsit, de maximum csak a törvény által előírt 90-es sebességgel hajthatnánk vele és persze egyedül, mert a második ülést nem foglalhatná el senki. Mindezt úgy, hogy az autóért teljes árat fizettünk, az üzemanyagot, biztosítást és a szervizt is mi álljuk.

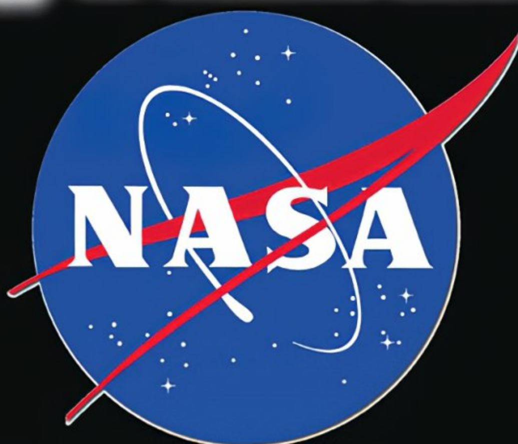
Jog, üzletpolitika és erkölcs. Kettő egy ellen. Mivel lehetne akkor kiegyensúlyozni, hogy a kiadók is elérjék azt, amit szeretnének, de a játékosok sem éreznék, hogy ezáltal csak még jobban korlátozva lennének? Először is a szolgáltatás minőségével, extra szolgáltatásokkal, plusz garancia kell arra, hogy a használati díjért cserébe valóban zökkenőmentes játékot biztosítanak. Sajnos egyelőre szolgáltatói, vagyis kiadói oldalról ígéreteket kaptunk csak. Az, hogy mi fizetünk az online játékért, még nem garancia arra, hogy megszűnnek a lag problémák, az így beszedett pénzt végre olyan online játékmód fejlesztésére költik, amit nem kell már az első héten egy kiadós patch-el javítani. Hogy mindig lesz kivel játszanunk, és hogy a szolgáltatás kiesése, szüneteltetése esetén kárpótlást kapunk. Ez még a (talán) nem olyan távoli, de bizony a jövő kérdése. Szeptemberben új erőre kap, hogy aztán a karácsonyi szezonkor kiteljesedjen. Akkor ismét levonhatjuk a következtetéseket, vagy akár eloszlathatjuk a kételyeinket. Egy bő negyedévünk van arra, hogy megtapasztaljuk az igazi hatását. Csak nem mindegy, hogy ezt szenvedő alanyként, egyenlő partnerként vagy győztesként tesszük-e majd meg. A folytatásában reményeim szerint másokat is be tudok majd vonni a téma boncolgatásába és szeretnék esélyt adni a kiadók számára is saját álláspontjuk ismertetésére. Addig is, ha Te is meg szeretnéd osztani véleményed a témával kapcsolatban, vagy akár van ehhez kapcsolódó tapasztalatod, történeted, bátran küldd el nekünk az info@konzol.eu e-mail címre!



nomad

APOLLO 20
avagy az eltitkolt küldetés

Nem létezik olyan férfi a világon, aki kiskorában ne vágyott volna arra, hogy egyszer majd űrhajós lesz. Sokszor persze a mozdonyvezető, és a cowboy is előkelő helyen szerepelt a „mi leszel, ha nagy leszel" listán. A három szakma közül legtöbben valószínűleg a mozdonyvezetői állást érték el. Ők most bizonyára boldog vasúti alkalmazottak, hiszen minden évben legalább egyszer sztrájkolhatnak. Bár a boldogságukban mégsem vagyok biztos, mert lelkesen integető mozdonyvezetőt, vagy vidám állomásfőnököt még sohasem láttam a sorompóknál, de még rendező pályaudvarokon sem. Alkoholt szállító szerelvényeken azért előfordulhatnak. Hagyjuk is a derék vasúti alkalmazottakat, és tegyünk úgy, mint a jó bakter. Váltsunk!





Szóba jöttek még a cowboyok. Egyetérthetünk abban, hogy idehaza kevés kisgyerekből válik felnőtt korára pisztollyal hadonászó tehenészfiú. Amennyiben mégis, úgy vélhetően gyógykezelést kap valamelyik speciális intézetben.

Űrhajóssá válni azonban nem lehetetlen! Jó példa erre Farkas Bertalan, aki 1980 májusában két szovjet kollégával együtt a Szojuz-36 fedélzetén 8 napos űrutazást tett. Berci ezzel az első magyar, aki az űrben járt. Legyünk büszkék rá! A tudományos kísérletek közben még arra is jutott ideje, hogy elmondja a tévén keresztül az Esti Mesét a magyar gyermekeknek. Sajnos azt nem tudom, hogy melyik mesét választotta, de ha a vezetéknevéből indult ki, akkor a Piroska és a Farkas hangozhatott el. Visszatérte után sok érdekes és izgalmas történetet mesélt híres űrhajósunk. Felejthetetlen élményeire így emlékezett vissza:

„Először látni Magyarországot a világűrből, látni a napfelkeltét és a naplementét. – Azután a kozmikus éjszaka csillagképei, a hegyláncok Dél-Amerikában, Afrika sivatagjainak szépsége és a vörös homokfelhők India fölött."

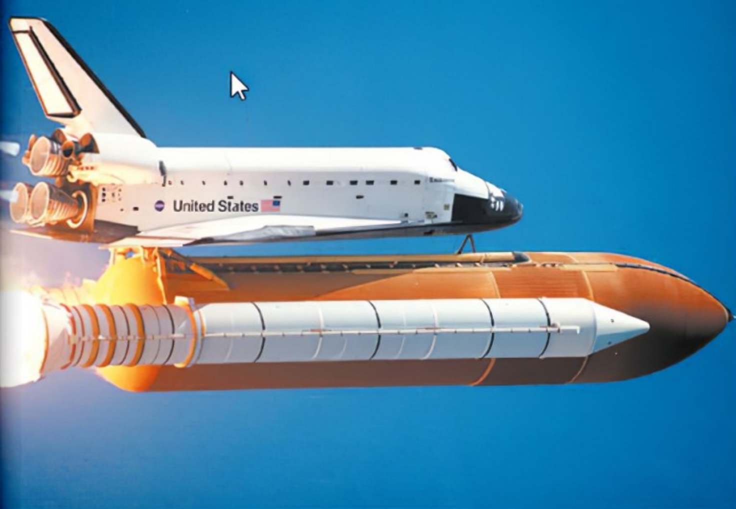
Farkas Bertalan útja bizonyára elképesztő élmény volt. Melyik űrutazás nem az? Az emberek minden percére kíváncsiak az ilyen eseményeknek, és általában részletes beszámolót kapnak. Voltak azonban olyan űrkalandok, amelyeknek bizonyos részleteit eltitkolták. És akadt olyan misszió is, amelyet sosem hoztak nyilvánosságra. Ezeknek járunk most utána! Visszaszámlálás indul. 3… 2… 1… Start!

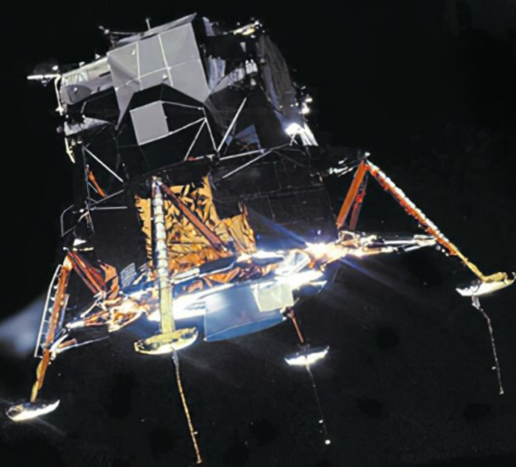


Az űrkutatás a második világháború után gyakorlatilag azonnal elindult. Épphogy eloszlott az utolsó ágyúlövés füstje, és a két győztes nagyhatalom máris igyekezett minden lehetséges tudást és technológiát megkaparintani. A németek előrehaladott rakétatechnikája ugyanis remek alapnak bizonyult. Johnny és haverjai elsősorban német tudósokat és mérnököket utaztattak az Egyesült Államokba, és még üdülési csekket sem kértek. Iván és baráti köre pedig az érintetlen állapotban megtalált rakétákat és gyártósorokat költöztették az Uráltól keletre. Elrajtolt tehát a 365 000 km-es síkfutás, amelynek céljában a Hold állt.

Az űrverseny 1957. október 4-én éleződött ki igazán. Ekkor állították pályára a szovjetek első műholdjukat, a Szputnyik 1-et. Kár, hogy nem láttuk az amerikai vezetők arcát, amikor az ismétlődő rádiójelet sugárzó, alig 80 kilós műhold először áthaladt az Egyesült Államok felett. Az illetékeseknek valószínűleg kiesett a sajtburger a szájukból, vagy egészben lenyelték. Minden rádióamatőr fogta a fél méter átmérőjű szerkezet jelét, ráadásul már egy kicsi, amatőr csillagászati távcsővel is látni lehetett. Pánik tört ki az országban, az emberek védtelennek érezték magukat. Az pedig külön bosszantó lehetett, hogy a Szputnyik 1 könnyedén Föld körüli pályára állt. Így aztán a műhold minden másfél órában meglátogatta a jenkiket, akik akkor még csak a második rakétafokozat tesztelésénél tartottak. Itt merül fel az első kérdés! A szovjetek műholdja valóban az első kísérlet volt? Mivel a szerkezetet csak az után jelentették be hivatalosan, hogy sikerrel pályára állt, így szinte biztosra vehető, hogy voltak korábbi próbálkozások is. Ezek azonban még olyan távolságra

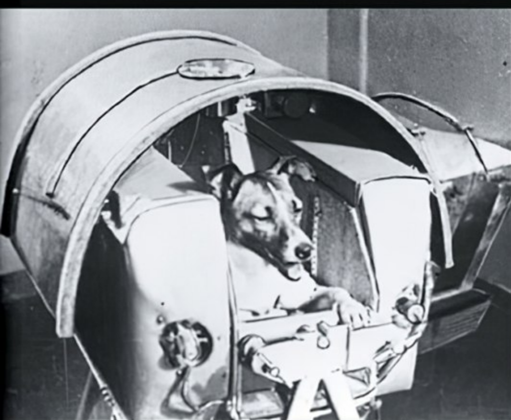






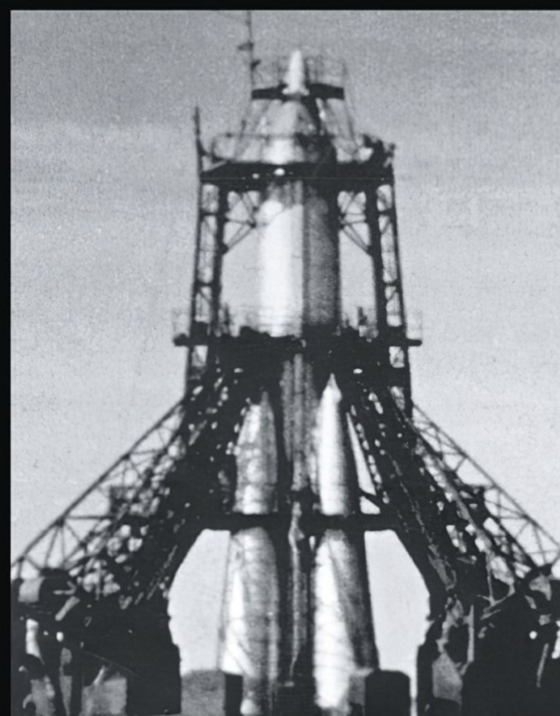
sem jutottak, ahová egy 10 kilométeres Budapest-bérlet elegendő lenne. Ezért eltitkolták őket.

Alig telt egy hónap, és az amerikaiak megismerkedhettek a második szovjet műholddal. Ennek már utasa is volt! Lajka kutya közel egy hétig kerülgette a Földet a Szputnyik 2 névre hallgató méregdrága kutyaólban. Ekkor az Egyesült Államok még mindig messze állt attól, hogy saját műholdját az űrbe jutassa. Hatalmas lemaradásuk volt a versenyben. A lakosság pedig attól tartott, hogy a két hét múlva a Szputnyik 3-ban majd ott fog pislogni Szása (nem én!), egy bazinagy termonukleáris bombával a kezében. Több mint 40 évig úgy tudta az egész világ, hogy Lajkát 10 nap után kíméletes módon elaltatták, az



ételébe adagolt méreggel. Mindenképpen halálra volt ítélve, hiszen az űrhajó még nem rendelkezett visszatérő egységgel, ám közel sem a tervezett humánus módszer várt az állatra. Az igazságra 2002-ben derült fény a Houstonban rendezett World Space Congress űrkutatási konferencián. Itt tartott előadást Dr. Dimitrij Malashenkov, aki jelentős szerepet vállalt a Szputnyik programban. A kutató nyilvánosságra hozta a valódi történetet. Lajka a kilövés után csupán néhány óráig élt. Sajnálatos módon meghibásodott a kabin hőmérsékletéért, és az oxigénért felelős rendszer, így a szerencsétlen állat egy túlhevült, szűk helyen, kínzó körülmények között pusztult el. Neve azonban örökké ismert marad, hiszen az első élőlény, aki bolygónkról az űrbe jutott.

1961-ben újabb megalázó vereséget mértek az USA-ra. Jurij Gagarin a 108 perces útja során egyszer megkerülte a Földet, majd sikeresen visszatért a bolygóra. Így lett egy kis emberből nagy hős! És ezt szó szerint értem, az asztronauta ugyanis mindössze 157 cm magas volt. Jogsit ezért nem biztos, hogy kapott, de azért a Vosztok 1-el elboldogult. Bár az is igaz, hogy ezen a járművön nem kellett a kuplunggal bajlódnia, és a termoszférában kerékpárosokra sem kellett számítania. Gagarin útját azóta is sokan megkérdőjelezik. 2001-ben német történészek átalakított V2 rakéták terveire bukkantak, amelyek elvileg képesek lettek volna elérni a 100 km-es magasságot. Ez megerősítette azt a feltevést, hogy a náci Németország már az 1940-es évek elején embert juttatott az űrbe, ám nem volt képes visszahozni.
Egy másik összeesküvés-elmélet szerint valóban járt egy orosz az űrben 1961. április 12-én, ám ő Igorij Gigojevics Nyeljubov volt. A kommunista vezetés azonban úgy vélte, hogy a mélynövése ellenére is sármos és jó megjelenésű Gagarin sokkal méltóbban képviseli a párt szellemét.





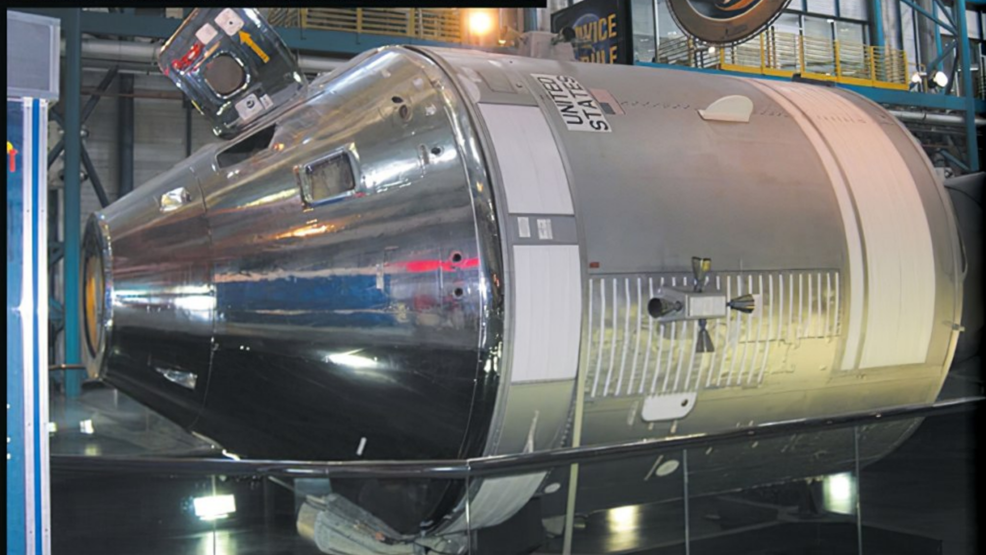
APOLLO 20

azaz az eltitkolt küldetés









Teltek-múltak az évek, és az USA lassan átvette a vezető szerepet az űrkutatásban. Az igazi sikerek az Apollo-programmal kezdődtek. Még a cikkem elején említettem, hogy szinte minden férfi gyermekkori álma, hogy űrhajós legyen. Találtam még valamit, ami jellemző a pasikra: általában minden férfi leígéri a napot, holdat és a csillagokat az égről szeretett nőjének. Lehet, hogy Armstrong is hasonló dolgokkal hízelgett Janetnek, a feleségének. Egy biztos! A férfitársai közül ő állt a legközelebb ilyen irányú ígéretéhez.

„Kis lépés ez egy embernek, de hatalmas ugrás az emberiségnek"

Jól ismert szavak ezek, amelyek után Armstrong lazán a Holdra lépett fehér surranójában. Janet pedig a tévén keresztül megbizonyosodhatott róla, hogy férje nem ragadt le egy sarki italmérésben, hanem valóban a Holdon jár, ahogy azt korábban említette neki. Az Apollo program utazásait most nem részletezem, a lényeg, hogy Neil Armstrongot és Edwin Aldrint követően még további 10 űrhajós jutott el holdunkra.



Az eredetileg 20 küldetésre tervezett program az Apollo 17 visszatérése után azonban hirtelen félbeszakadt. Pedig a hordozórakéták, a holdkompok, a kiképzett űrhajósok és a földi személyzet is mind készen álltak. A költsévetés is megvolt, hiszen az amerikai kormány évekkel korábban megszavazta a dollármilliókat a húsz előre megtervezett küldetésnek. Vajon mi indokolta a sikeres küldetések leállítását?

Az Apollo 18-20 törlésének oka 2007-ben kapott először nagyobb visszhangot. Ekkor állt elő William Rutledge a történetével, amely szerint az utolsó missziókat nem törölték, csak titokban tartották. Az idős férfi korábban magas beosztásban dolgozott az amerikai légierőnél. Beszámolója szerint nem véletlen, hogy az Apollo 15 után hirtelen megszűntek a küldetésekről érkező élő televíziós adások, és hogy jó minőségű fotókat sem közölt többé a NASA. Rutledge dokumentumai azt mondják, hogy az 1971 júliusában indított űrhajó legénysége (A. M. Worden, D. R. Scott és J. Irwin) különleges dologra bukkant a Hold túlsó oldalán. Nem egy mindenhol előforduló kínai éttermet találtak, és valóságshowból kiszavazott celebek sem jártak erre. Egész más várta őket a magyar Izsák Imre Gyula csillagászról elnevezett Izsák-D kráterben. Egy hatalmas



objektumra leltek a kráter falába becsapódva, amelynek szabályos formája kizárta, hogy természeti jelenség legyen. A Holdon amúgy sem jellemzők a felszínt formáló viharok. Légkör nélkül szépen megül ott a por évezredekig is, akár egy magasföldszinti legénylakásban. A felfedezés után az Apollo 16 és 17 már egészen más helyen szállt le, miközben lázasan folytak az előkészületek az ismeretlen tárgy feltárására. A programot tehát hivatalosan leállították, de a feltételezések szerint valójában a hadsereg vette át az irányítást.

a közös vodkázás reményében földönkívüli keresésre adták a fejüket. A közös misszió így logikusnak és költséghatékonynak tűnt, hiszen a küldetések elképesztő összegeket emésztettek fel mindkét fél részéről. Az Apollo 19 végül 1976 tavaszán indult útnak, ám sosem érte el a célját. William Rutledge állítása szerint az űrhajó két amerikai és egy orosz asztronautával a fedélzetén már a Hold vonzáskörzetében járt, amikor ismeretlen okok miatt felrobbant.

volt az orosz résztvevő. Amerikai részről John L. Swiger szerepelt az utaslistán, aki a szerencsésen megmenekült Apollo 13-nak is tagja volt. Most simább útban reménykedett. A másik amerikai pedig maga William Rutledge volt, aki a történet alapjául szolgáló bizonyítékokat nyilvánosságra hozta.
Most már biztosan nagyon kíváncsiak vagytok, hogy mi történt az Apollo 20 útján. A beszámoló néhol zavaros és nehezen hihető. Rutledge szerint az űrhajó elérte a Holdat, majd a leszállóegységgel sikeresen landoltak az Izsák-D kráter mellett. Ezt követően közel





Az Apollo 18-at sokan az 1975 júliusában indított Szojuz-Apollo programmal azonosítják, amelyet az USA és a Szovjetunió közösen hajtott végre. A valódi űrhajó azonban már évekkel korábban felszállt, de küldetéséről és sorsáról semmit sem lehet tudni. Akit érdekel a téma, érdemes megnéznie az Apollo 18 című mozifilmet, amely nemrég került az amerikai mozikba. Remélhetőleg nálunk is bemutatják. A film természetesen csak fikció, de szintén arra a kérdésre keresi a választ, hogy vajon miért nem mentünk vissza azóta sem a Holdra.
Az Apollo 18 sorsáról tehát nem sokat tudunk, a két utolsó űrhajóról azonban említést tesz Rutledge a feltárt aktáiban.

Az Apollo 19 és 20 szintén közös küldetés volt a szovjetekkel, ezeket azonban a Szojuz-Apollo programtól eltérően szigorúan tikosították. Az amerikai hírszerzés megerősítette, hogy a Luna15 szonda révén az oroszok is tudomást szereztek a Holdon található idegen objektumról. Természetesen az elvtársak sem szerettek volna kimaradni a buliból, és

Pár hónappal később sor került az utolsó kísérletre. Ismét egy orosz és két amerikai űrhajós alkotta a legénységet. A név alapján nyilván mindenki sejti, hogy Alexej Arhipovics



6 napot töltöttek az égitesten. Alaposan megvizsgálták az objektumot, amelyről minden kétséget kizáróan megállapították, hogy idegen űrhajó ***(legfelső kép)***. Természetesen rengeteg mintát vettek és számos mérést is végeztek. Ezek közül a legfontosabb adatok: az idegen hajó nagyjából 3500 méter széles és 500 méter magas. A kora pedig meghaladja a másfél milliárd évet. A legénység 6 nap elteltével minden probléma nélkül visszatért a Földre.
Az igazság feltehetőleg sosem derül ki. Lehet, hogy tényleg egy letűnt civilizációról van szó, amely otthagyta nyomát az égi kísérőnkön? Vagy csupán egy megöregedett és csalódott ember képzelgéséről van szó, aki megkapta ugyan a kiképzést, de végül egyetlen küldetésben sem kapott szerepet? Nem lehet tudni. A Hold mindenesetre kiesett az űrkutatás középpontjából. Átadta helyét a Marsnak, amelynek meghódítása egyre elérhetőbb közelségbe kerül. Remélem, hogy megélhetjük azt a pillanatot, amikor az első ember a vörös bolygóra lép.

Szasa



gamescom



Az idei Gamescom kiállítást hivatalosan a konferenciák nyitották, pontosan augusztus 16-án. Mi Picachuval úgy döntöttünk, hogy elébe megyünk a dolognak, és megadjuk a Németországi kiruccanás módját. Hétfő hajnalban már felszerelkezve, a kakas kukorékolását megelőzve pattantunk autóba, és kezdtük el falni a kilométereket. Az út relatíve zökkenőmentes volt, leszámítva néhány heves záport, zivatart (nem, nem tartok időjárás-jelentést) és a magunk



kíváncsiságából fakadó, abszolúte nem követendő példaként említett dolgokat. Még Ausztriában, a Sógoroknál az utolsó MOL kúton szépen teletöltöttük nyállal a gépet, amit igen tisztességes, kb. 25 forinttal olcsóbb áron mért kint a magyar cég. Eddig minden oké. Átszeltük az Alpok egy részét, majd a németek hazájába érve Picachu szemében azonnal felcsillant a sebességkorlátozásnak vége tábla, ennek rendje és módja szerint ugrott meg a fogyasztás és a tempó is. Egy ilyen út alatt se áll meg az élet, szóval néha ilyen-olyan okból meg kellett állni, az egyik ilyen az illemhely a „rastplatz-oknál". Nem mennék bele összehasonlítósdiba, de itthon még nem volt olyan piszoár, ami az ember dolga végezte előtt öblítene (várd ki a végét), de nem lefelé, hanem feléd, rá a gatyádra. Azt hinnétek fake, de nem, az öblítés hangjának ijesztő volta miatt ugrottam félre (nem tudtam, mi akar kirobbanni), és ekkor áradt a víz a földre, így foltot nem hagyva a nadrágom kényesebb részein. Wilkommen, nachtek is. Másik érdekes eset volt, hogy az autópályát egy részen igen magas töltéssel választották el a pihenőhelytől. Erre másztunk fel, hogy készítsünk pár jó fotót, s visszafelé Gábor hívott érdeklődve a dolgok állásáról, s míg ezt mesélni próbáltam neki, az irdatlan meredek töltésről a füvön kvázi leszánkáztam, mivel a kissé nedves fű nem akarta elbírni a súlyom. De egy tisztességes taknyolás helyett maradt a leszlalomozás. Így pihenünk mi. Az út többi része nem vicces, mint inkább érdekes (főképp számomra) dolgokkal volt tele. Gondolok itt például a Formula 1-el kapcsolatos helyszínekre, utalásokra. A Hockenheimringről úgy sejtettem, sose láthatom élőben, ám a keddi napon mégis pont arra vitt az utunk, s furcsamód a Nürburgringi pálya mellett is elszáguldottunk. Megvan a maga varázsa, mint ahogy Legoland-nek is. Benézni egyikre se lett volna időnk, így nagyjából ahánnyal mentünk, annyival kevesebb ideig láttuk ezeket. A GC-féle rohanás kedden indult, akkor miért a hétfői start? Picachu egyik ismerőséhez ugrottunk be Rottenburgban (Aminhoz, aki ráadásul perfekt németből, tehát értelemszerűen csatlakozott hozzánk a továbbiakban), s ott is töltöttük az első estét, és hát… nem munkával. Egy Krokodil Pub nevű helyen



döntöttük magunkba a „helyi" cseresznyés Jim Beam-et. Az est további részét átmulattuk, majd kissé másnaposan, késő délután érkeztünk meg Kölnbe, ahol rögvest a Sony konferencia felé vettük az irányt. A lapzárta végett a hazaút már nem fér bele, vélhetőleg ha ezt olvasod, akkor megjöttünk.





Sony konferencia

A játékok legtöbbjét a kiállításon próbáltuk ki, ám a forgalomnak s pár egyéb tényezőnek köszönhetően a konferenciák közül a Sony-éra jutottunk be teljes hosszában, evégett ehhez társítunk külön összefoglalót, a többi infót a bemutatott játékok sorai közé csempésszük. Roppant profi szervezés, kivitelezés a legjobb szó arra, ahogy a több száz meghívott vendéget fennakadásoktól mentesen kiszolgálták. Bőven volt ülőhely, nem kellett órákig sorban állni a karszalagért, és a konferencia előtt természetesen grátisz szolgáltatták az üdítőket, és a sört – szerintem akadt pár kolléga, aki szépen megalapozta a hangulatát az előadásra, valamint a szemfülesebbek a videojáték-iparág kiadóinak pár fejesét is láthatták. Bent a díszlet elemei között akadt pár igen kreatív, a japán cégre jellemző remek hirdetési forma. Én kicsit körbejártam a helyiséget, igen tetszetős volt a Gürzenich épülete, mely már 1441 óta áll a mostani helyén. No, ne legyek ennyire sznob, a csinos hosztesszlánykákat nézegettem, és ezek között tűnt fel, hogy az épület, amiben vagyok, szintén nem kispályás. Más érdekesség is volt, persze valahol minimum e módon kell készülni egy ilyen horderejű eseményre: az egy négyzetméterre eső Apple termékek száma majdhogynem a duplája volt annak, mint ahány ember kényelmesen elfér ott (iPhone-iPad kombók), mindegyiken valamilyen népszerű oldalt futtatva (a képviselt média honlapja, Twitter-je és Facebook-ja). A terembe érve a székeken mindenkit egy extra adag ásványvíz fogadott, majd elkezdődött a bemutató. Otthonról nézve is jó egy ilyen show, hát még élőben, mind a látvány, mind a hangtechnika és a hangulat értelemszerűen jobban átjön, már ha nem kellemetlen emberek közé ül le az ember. Balomon egy párizsi divatmajom ült, jobbra egy karót nyelt sajtós, nem igazán örültek velem, amikor arra a prezentáció okot adott. A szokásos kezdés után szépen elkezdtek szállingózni a finomabb csemegék, ezekből szemezgetünk, kezdve a Vita-val.



PS Vita

A Vita erősen online-orientált lesz, web, chat, FB, Twitter, LiveArea (PS játékosok hírcsatornája, eredménymegosztó felülete is) és Foursquare (hasonló, kövess mindent élőben a barátaid kapcsán, trófeák, megjegyzések) szolgáltatásokkal, s a 3G-s verzióval akárhol, akármikor. Itt jön be a képbe a LittleBigPlanet Vita-verziója, mivel ha bármiben látsz fantáziát, fotózd le, és textúraként, elemként a játék tárházába veheted fel a kreáció során. A Reality Fighters-t is demózták, szerintem ezt látni kell: az jópofa, hogy a játéktér az, amit te a kamerával megadsz, de amilyen (szerintem jó értelemben véve) debil játék van körülötte, az hihetetlen. Elnagyolt mozdulatok, mintha egy paródia lenne, a mellettem ülő két rigó persze baltaarccal nézte. Majd Resistance érkezik a PS Vita-ra, végre, új történettel, főhőssel, az érintőkijelzőt használó funkciókkal (több célpont kijelölése egy ujjsimítással, gránát dobása egy bökéssel), és persze bitang jól is nézett ki. Volt még a tarsolyukban: az Escape Plan (ez kétértelmű, menekülési tervet jelent, gondol mindenki arra, amire akar), egy jópofa, fekete-fehér ügyességi-logikai platformer lesz, amiben Lil és Laarg egymást segítve kell, hogy abszolválják a szinteket. Vicces, sok humorral rendelkező játéknak ígérkezik, ahol a cél, hogy ne haljunk meg a szint végéig (látványos és mókás halálnemek tucatjait mutatták be, a két kolléga itt már kierőltetett egy mosolyt). Ami még örömteli hír volt, hogy lesz külön Assassin's Creed rész a PSV-re, viszont 2012 előtt biztos nem. A hordozható gépekhez kapcsolódóan: lesz új PSP modell (tetszetősebb szerintem), ami olcsóbb is lesz, 99 euróért fogják adni, plusz a PSP Essentials játékokat 9.99-ért. Cserébe a WiFi ugrik belőle.

A Vita élőben is igen tetszetős, a kijelzője ragyogó minőségű képet produkál. Majd minden játékot, amit itt vagy az E3-on bemutattak ki tudtunk próbálni, de mivel a legtöbbjük egy- vagy pár pályás demóból állt, sok minden nem mondható el róluk azon felül, hogy hozzák a nevükhöz méltó szintet: az Uncharted pazar és remekül kezelhető, a LittleBigPlanet magától értetődően remek, de időigényes. A PlayStation-család talán legerősebb nyitókínálatával fog rendelkezni a Vita.

A Move-felhozatal

Nem, nem vagyok szarkasztikus, de az első új cucc egy Move Fitness volt, lesz benne 25 gyakorlat, kalóriaégetés-kalkulátor, a videók alapján két fagyival hatásosabb lesz, a többi kitalálható. A Move-ban (is) sokan többféle lehetőséget látnak, eszerint a FIFA 13 jövőre teljes Move támogatással érkezik. Nem, még én se raktam össze fejben, de valahol egy labdáért menő harcnál lehet, mi magunk folyamodhatunk a másik nadrágjának a letépésére. A SingStar megújul, DanceStar Party-vá avanzsál, ám az eddigi hasonszőrű alkotások közül abban fog kitűnni, hogy te magad is kitalálhatsz koreográfiákat a mintegy 40 új zeneszám mellé, amiket elmenthetsz, megoszthatsz. Ehhez egy igen profi tánccsapat lepte el a színpadot és eszméletlen komoly performanszt nyomtak le, ennél nagyobb taps csak a… hamarosan meglátjátok, miért járt.



A PlayStation 3 vonal

Elsőként is az inFAMOUS 2 kap egy letölthető kiegészítést, Festival of Blood alcímmel. Itt Cole vámpírrá változik, és ezzel kissé más meglátásba helyeződnek céljaink, s magának a játék világának is egy sötétebb oldalát ismerhetjük meg.
A PS3-hoz kapcsolódóan a Sony ismét bemutatta a kis 3D TV-jét, melyet a PS3-hoz szánnak, de mint mondották, extra funkcióval ők mindig szolgálnak. Ez lesz a SimulView, ahol nem 3D-ben látod a játékot, hanem az egyik játékosnak az ő normál képernyőjét mutatja, a másiknak meg ugyanazon tévén a sajátját. Multiplayer egy kijelzőn, osztott képernyő nélkül, jó ötlet (sőt akár különböző programok is futtathatók egyszerre). 3D szemüveg persze kell hozzá, hogy ne egy egybemosott valamit lássatok.
A Naughty Dog egyik embere fut be, kezében egy kontrollerrel. Demózni fog, de vajon mit? Spoiler lenne minden szó, aki nem látta eddig a neten, ne is tegye, de a történet azon ágát mutatták be, hogy hogyan is került Drake a gépre, és miért vették zuhanósra a figurát. Nos, szavakkal kár leírni, ez a kábé öt perces, ingame átvezetőkkel megtűzdelt ízelítő önmagában elvitte az egész bemutatót a hátán. Ujjakat keresztbe, hogy nem elírás volt az, hogy Európába november másodikán(!) érkezik. A végére a döntés előtt állók dolgát kezdték el megkönnyíteni, a PS3 ára 249 euró lett, a pletykált könnyített, optimalizált Slim-modellről ellenben nem esett szó. Az előadás végén a Sony még egy komplett vacsorát is kínált a „megfáradt" újságíróknak, így kell ezt csinálni.
A továbbiakban a Gamescom további érdekesebb bejelentéseiről, tapasztalatainkról olvashatsz.

RBaly

KINECT for XBOX 360



A ***Gunstringer*** névvel ellátott vadnyugati minijátékunk egyedi, vicces kis lövöldözős platformer-akció keverék, egy rajfilmes megjelenítésű csontváz cowboy főszereplésével. Maga a játékmenet gyakran váltakozik 2D és 3D között. A kultikus bosszúálló hősünk bábként követi utasításainkat, miközben némely esetben szinte az egész testünk mozgását érzékelni, és akár utánozni is fogja, a célzás pedig állítólag precízebb lesz minden eddigi Kinect-címnél, ráadásul még kooperatív mód is várható. Szeptember 13-án jelenik meg az Államokban, és rá három nappal jön Európába. Jó kis szórakozás lesz



A ***Kinect Disneyland Adventures***-re hallgató nagyszabású kalandban szabadon bejárhatjuk az egész Disney-parkot, hogy megannyi látványos minijátékban vehessünk részt, többek közt hogy felülhessünk a ringlispilre, együtt repülhessünk Pán Péterrel, találkozhassunk vagy táncoljunk Mickey egérrel, Hófehérkével, és a többi ismert Disney hőssel. Rengeteg ismert alkotás helyet kapott a játékban Az Alice Csodaországbantól kezdve a Pán Péteren át A Karib tenger kalózai-ig. A célközönség nyilván a kisebb korosztály, habár jópofa mókának ígérkezik az egész család számára. Amennyiben felkeltette az érdeklődéseteket, már november 15-étől ki is próbálhatjátok. Mi láttuk, és valóban jó szórakozásnak ígérkezik.



A SEGA Kinect-es horrorjátéka, a ***Rise of Nightmares*** végre szakít egy kicsit a korábbi trenddel, így az eddigi békés táncika és ugrabugra helyét némileg brutálisabb zombi hentelés veszi át már szeptembertől. A háttérsztori szerint egy amerikai turista bőrébe bújva a feleségünket szeretnénk kimenekíteni egy őrült tudós karmaiból. A belső nézetes akció során számos eszközt, így kést, baltát, fogókat, vagy akár láncfűrészt is kedvünkre bevethetünk majd a rothadó csőcselék ellen, melyek a rezidencia szívében az utunkat próbálják állni. A kipróbált verzió eléggé véglegesnek tűnt, és egyben furcsa is volt az összetett reakciói miatt, egyben pedig megmutatta, hogyan



is lehet jobban mozgásra bírni a játékost a mindenféle casual hempergés helyett. A Rise of Nightmares kőkemény horrorjátéknak ígérkezik, és a rengeteg fajta mozgásmodellnek köszönhetően útmutatóvá válhat a Kinect-címek közt is. Reméljük, a bolti verzió is rendben lesz.

Továbbra is várjuk a sikeres ***Kinect Sports*** folytatását, melyben 6 új sportágat vonultatnak fel: golfot, síelést, darts-ot, teniszt, amerikai focit, valamint baseballt. Az egyik leghíresebb Kinect franchise új epizódját további szintre emelik az új ingame hangparancsokkal, a továbbfejlesztett, teljes testre vonatkozó játékmenettel, valamint az új Challenge Play móddal, melyben még inkább alkalmunk nyílik megmérkőzni barátainkkal, illetve a család bármely tagjával. Úgy tűnt az ígéretek többnyire valósak, kérdés mennyire csorbítanak az érzékelésen, mivel volt olyan Kinect-cím, ami kvázi valós időben elkapott mindent. Nem publikus még.



Jön a táncos Kinect-móka, a ***Dance Central*** folytatása is méghozzá még idén, egészen pontosan október 21-én, amelyhez az új trailerben brékelő cell shaded figurák már meg is hozták a kellő hangulatot, ráadásként pedig olyan sztárokkal kívánnak tarolni az új részben, mint Usher vagy Rihanna. Singleben vagy multi módban is felléphetünk majd az összesen 40 új szám között csemegézve. A folytatásban eszközölt újítások egyike többek között a Dance-Battle mód, mely egymással párhuzamosan több táncoló játékost is engedélyez, valamint a „drop in drop out"-opciót is lehetővé teszi. Sokan demózták a játékot, és akinek eddig is tetszett, most se fog csalódni benne. Sőt.



A mozgásérzékelős Csillagok háborúja, avagy a ***Kinect Star Wars*** nem teljesen friss bejelentés, korábban már lehetett is bemutatókat látni a híres scifi-univerzumbeli játékról, melynél mintha pindurka pontatlanságot, és apró késedelmet is felfedezni véltünk volna a mozgásérzékelésben, habár a látványra nem lehetett panasz, és a hibák kijavítására is volt idő. Az ősszel megjelenő akciójátékból újabb gameplay részletet láthattunk és kipróbálhattunk, mégpedig azt, hogy miként zúzza porrá a házakat a Jedi visszatér félelmetes Rancorja (aki Jabba vermében ebédnek nézte az ifjú Skywalkert). A nagy érdeklődésre való tekintettel a Microsoft novemberben egy speciális 320 gigás, R2-D2 festésű 360-at is kiad, mely jellegzetes R2D2 hangot ad ki bekapcsoláskor, és a tálca kinyitásakor. A csomag tartalma lesz még természetesen a Kinect Star Wars, egy Kinect Adventures, és – 3CPO mintájára – egy aranyozott kontroller (az Államokban 450 dolláros áron). A teszteléshez hozzátartozik az is, hogy egy két küldetés kissé távol állt a Star Wars univerzumától, ellenben párosan játszva is jó móka volt. Meglátjuk mi sül ki belőle.



Friss bemutatót láthattunk a Ubisoft mókás kis avatar harci játékáról, a ***Powerup Heroes***-ról, mely október 18-ára csúszott. A teljes testmozgását figyelő rendszerben ketten is küzdhetünk online, sőt mi több, egy lokális hálózaton játszva négy játékos egy turné keretében is megmérkőzhet egymással. A 360 avatarok segítségével saját szuperhősöket alkothatunk, és egyéni képességekkel ruházhatjuk fel őket, a legyőzött ellenfél szerkóját pedig megszerezhetjük, méghozzá az erejével együtt. Összesen 20 szuperhős kosztüm nyitható meg a játékon belül. Mindez nem csak érdekesen hangzik, de élőben is nagyon jópofa, és bár személyesen nem próbálhattuk ki, még nézni is jó volt, ahogy a két harminc közeli forma röhögve gyűrte egymást a képernyőn.

Zárásként egy jó hír a ***Kinectimals*** fanoknak, hogy az ősztől várható DLC-ben öt medvefaj csatlakozik az állatneveldéhez, melyeket én koalaként, pandamaciként, örvös medveként, barnamedveként, valamint jegesmedveként azonosítottam. Ha a fajuk nem is egyértelmű, az biztos, hogy nagyon aranyosak voltak, páran meg is akarták őket szöktetni a képernyőről.

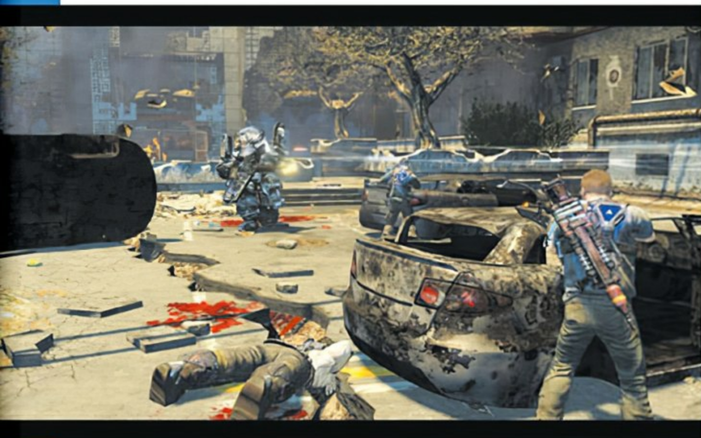


INVERSION

Kiadó: *Namco Bandai* **Fejlesztő:** *Saber Interactive*
Megjelenés: *2012. Február*

A meglehetősen harmatos (mind grafikailag, mind pedig játékmenet terén – utóbbin még az idő használata sem javított) Timeshift után a Namco Bandai támogatását élvezve a Saber Interactive ismét igyekszik kicsit elrugaszkodni a valóságtól, a megszokott pillanatoktól. Ehhez azonban most nem az idő múlását manipulálták a fejlesztők, inkább a gravitációt bolondították meg egy kicsit. Az Inversion-t játszva ugyanis Davis Russel bőrébe bújhatunk, aki a Gravilink elnevezésű fegyverével sokféle módon képes megviccelni ellenfeleit.
Az már a korábbi videoanyagokból is látszódott, hogy az Inversion nem lesz egy csúnya darab, sőt első blikkre (de pláne másodikra-harmadikra, miután végre ki is próbálhattuk) leginkább az inFAMOUS második epizódjához tudnánk hasonlítani külső terén, amihez egy akciódús, fedezékes rendszert alkalmazó shooter mechanikája társul.
Russel-t irányítva az L1/LB segítségével választhatunk, milyen módon szeretnénk használni a Gravilinket, amivel aztán a levegőbe emelhetjük azokat, akik megúszták az amúgy meglehetősen Gears of War-os fegyverünk okozta golyózáport, vagy éppen bele is döngölhetjük őket a földbe.





Az eredmény így is, úgy is frenetikus, ráadásul az L1-R1/LB-RB kombinációra véletlenül rátenyerelve egy rendkívül erőteljes, szinte már instant halált okozó csapást is sikerült kiosztani a még mindig ellenálló delikvensekre. Ekkor a hagyományos katonák mellett felbukkant még egy mech is, amelyik kicsit keményebb falatnak bizonyult, nem utolsó sorban a próbakör vége felé kipróbálhattuk az Inversion egyik legnagyobb újítását (persze csak a Prey után szabadon), miszerint a megfelelő helyekre lépve simán felsétálhatunk a falakra, hogy azután függőlegesen, vagy éppen fejjel lefelé „lógva" gyilkolásszuk ellenségeinket.
Láthattunk még egy rövid koop prezentációt is, melyben az Army of Two hagyományai szerinti csapatmunka szükségeltetik, illetve némileg a Hunted is eszünkbe jutott, amikor az egyik játékos az antigravitáció segítségével a levegőbe emelte az egyik katonát, mire a másik egy mesterlövészpuskával szedte le azt.
Pergős, nagyon hangulatos, a lehetőségeknek köszönhetően pedig még rendkívül látványos is az Inversion, amit máris sokkal nagyobb lelkesedéssel várunk, mint anno a csapat időlassítós mókáját. Jövő év elején végre nekiállhatunk a teljes verziónak.

SAINTS ROW THE THIRD

Kiadó: *THQ* **Fejlesztő:** *Volition*
Megjelenés: *2011. November 18.*

Tükröm-tükröm, mondd meg nékem, kié a legsandboxabb játék a vidéken? Egyértelmű, hogy az ember a Rockstar féle GTA-t vágja rá rögtön a kérdésre, legalábbis legelső reakcióként biztos. Ám szerencsére nem vagyunk tükrök, így van egy kis időnk elgondolkozni, hogy azután (az RDR mellett, de az más tészta) a Saints Row is az eszünkbe jusson, amely kezdeti próbálkozásként még olcsó változata volt kedvenc sorozatunknak 360-ra, majd a második, már multiplatform résszel kicsit jobban megosztotta a játékos közönséget, amennyiben nagyvárosban való rakoncátlankodásról volt szó. Rengeteg mellékes küldetés, remek karakterek, egyszerű és mégis fogós sztori, vagány humor, elég hatékony szabadság várta azokat, akik kicsit másfelé is rosszalkodni vágytak, nem csak a rocksztárok világában.
Nos, harmadik eljövetelével a Saints Row úgy tűnik, még nagyobb szeletet szeretne nyesni a hozamaival meglehetősen édes tortából, hiszen nyugodt szívvel vallhatjuk: az új epizód nemcsak nagyon dögösen néz ki, de olybá' tűnik, hogy a legtöbb korábbi hibát is igyekeztek orvosolni a fejlesztők, és így még felfújt mellű pornósztárocska sem kellett a sikeres kampányhoz, legalábbis ami az első visszajelzéseket illeti.



A The Third alcímmel ellátott folytatás ismét a bandaháborúk közé vezeti a játékost, de van annyi újdonság, amiért érdemes lesz leülni a program elé, és ez a kijelentés nem az amúgy nagyságrendekkel ütősebb vizuális megjelenésre utal – a város tényleg él és lélegzik, az autók csillognak és villognak, a hatalmas épületek közt elveszve pedig úgy érezzük, tényleg egy nagyvárosban kolbászolunk. A fejlesztők mindezek mellett csak csendben mosolyognak, sokat nem akarnak elárulni, így pár elejtett megjegyzésre, plusz az eddigi prezentációkra vagyunk kénytelenek támaszkodni: ott lesznek a pankrátorok, akikkel meggyűlik a bajunk (elég veszett módon néznek ki), mindeközben új, meglehetősen akrobatikus harcrendszert kapunk, ami annyit takar, hogy puszta kézzel mindenféle látványos módon földre vihetjük a pácienseket. Persze nem maradhatnak el a remek mellékes küldetések, ahogy a rendkívül sok lehetőséget nyújtó karaktergenerálás sem, miközben visszaköszön a már jól ismert, elég beteges, és pont ezért szerethető humor is. Szerkesztőségünk szinte egyöntetűen várja már, hogy megcsapkodhassa az utca átlag emberét egy lila, vagy rózsaszín mű… megtermékenyítő szervvel, mert hát na – ilyesmit az életben nem gyakran tehet meg az ember. Jó hír: már csak novemberig kell várnunk, és teljesül a kívánságunk.



DARK SOULS

Kiadó: *Namco Bandai* **Fejlesztő:** *From Software*
Megjelenés: *2011. Október 7.*

Könnyűnek találod a mai játékokat, és már-már pallossal a kezedben alszol, annyira imádod a középkori/fantasy témákat, kalandokat? Vélhetőleg egyből megfogott a From Software Playstation-exkluzív Demon's Souls játéka, amely minden igényt kielégített, amennyiben hardcore szerep-/fantasy hack 'n' slash játékra vágyott valaki. Talán a videojátékok történelmének legnagyobb elhalálozási arányát is tartja, legalábbis abból kiindulva, hogy a rajongók már-már azon versenyeznek, ki halt meg többször a végigjátszás alatt, amely során amúgy rendkívüli módon halott társainkkal is találkozhattunk, sőt jobb létre szenderülve mi is továbbkalandozhattunk, vagy éppen figyelmeztethettük a leselkedő veszélyre a többi online játékost. A fejlesztőcsapat új, az említett program nyomvonalán haladó alkotása hamarosan (októberben – piros betűs ünnep, bocs hölgyeim, nekünk is jogunk van ilyeneket tartani) megérkezik, méghozzá mindkét HD-gépre, így végre a 360-tulajoknak sem kell nyálcsorgatva figyelni a csak pléjstációs kollégáknak kedvező program ingame felvételeit. Ráadásul mindez történik úgy, hogy még sztoriban sem maradunk le, elvégre a Dark Souls igazából önálló darab, ám mechanikájában, és világát tekintve vérbeli folytatás. Fejlesztések, rengeteg páncélzat és fegyver, plusz varázslatok, nem utolsó sorban pedig trilliónyi ellenfél, kezdve a zombiktól és csontvázaktól a sok képernyős, borzalmas lényekig, amelyek egy ujjmozdulattal képesek lennének elpusztítani bárkit – kivéve a játékost, elvégre pont erről szól a From Software produktuma: a szinte lehetetlennek tűnő kihívásról, amellyel (úgy saccper nyolcszáz próbálkozás után) megbirkózva bárki elmondhatja, hogy egészen a pokolig jutott, majd vissza. Előre szólunk, nem lesz könnyű menet.





Sok új információhoz nem sikerült hozzájutnunk, azonban a gameplay prezentáció így is volt annyira meggyőző, hogy elfogultságtól mentesen mondhassuk, a Dark Souls az év egyik legfontosabb multiplatform megjelenése, amely a saját stílusában az MW3-hoz, a BF3-hoz, vagy éppen a Skyrim-hez mérhető. Jut eszembe, valaki vegye a nevére a szerkesztőséget, mert ennyi AAA-s címet már mi sem bírunk anyagilag. Döbbenetes, milyen minőségű játékok érkeznek év végéig.

Risen 2 Dark Waters

Kiadó: *Deep Silver* **Fejlesztő:** *Piranha Bytes*
Megjelenés: *majd ha kész*

Ha már Köln, meg GamesCom, akkor természetesen nem maradhatott ki a kedvenc helyi fejlesztőcsapat (Piranha Bytes) legújabb üdvöskéje sem, mely nemcsak a fejlesztők nyilatkozatai alapján, de még a gyakorlatban is olyan remekül néz ki, mint amennyire áradoztak róla a derék németek. Amit a GC-n láttam a Risen 2-ről az több mint magával ragadó! Karibi hangulat, szeretnivaló főhős, kalózok, frakciók, nők, taktikus küzdelmek, grog, ez a Risen 2!

Mielőtt belevágnék a látottak megosztásába, megemlíteném egy apró tényt a Risen 2-ről: a rajongók nagyon kételkedve tekintettek eleinte a programra, hiszen a „kalózos" téma eleddig távol ált a fejlesztők ízlésétől – már kaphattunk némi kóstolót a témából korábban is, na de nem főételt! De amilyen nagy volt a kételkedés, olyan hatalmasra duzzadt a játék iránt rajongás az első néhány perc játékot követően . A Risen 2 nem egy egyszerű hardcore RPG, hanem egy olyan játék, aminek lelke van (ezt a külföldi kollégák „hangulatnak" nevezik, én megmaradok a léleknél), maga az atmoszféra, a csodálatos muzsika, a sokoldalú NPC-k, és a főhős mind-mind szeretettel lettek megalkotva. Ha már a főhősnél tartunk, kedves barátunk ugyan az a figura lesz, akit a Risen első részében is terelgethettünk, igaz némi komolyodáson ment keresztül a harcos fizimiskája, ebből adódik, hogy a karakterünk ismét a Névtelen Hős nevet kapta. A fejlesztők korábban megindokolták, hogy miért jó az, ha nem ruházzák fel névvel és fix személyiséggel a főhőst, mégpedig hogy így a játékos könnyedén azonosulni tud a karakterrel és saját személyiséget képzelhet el hozzá. Eme azonosulásnak tudható be az is, hogy a Névtelen Hős külleme nem módosítható, kapunk egy átlagembert, akit aztán mi olyan irányba fejlesztünk, mely számunkra a legszimpatikusabb.



Bár a játszható demó sajnálatosan nem engedett túlságosan a sztori mélyére evezni, így a történetről nem is írnék, a pletykákra építkezés helyett pedig inkább kitérnék egy kicsit a frakciókra, amik a kipróbálható/prezentált verzió alapjait jelentették. Először is tisztázzuk, hogy a Piranha Bytes nem terítette ki a nyerő lapjait, sok titok lapul még meg a palástjuk alatt, ám amit már tapasztaltunk a fentebb említett részletekről, az kellő bizakodásra ad okot. A Risen 2-ből három farakció lett bemutatva: az Inkvizíció, a Kalózok csoportja, és végül az Őslakosok, tehát a bennszülöttek. A három frakció más-más képességek mesterei; kardvívás, lőfegyveres harc, piszkos trükkök (pl. az ellenfél érzékeny testtájon rúgása), valamint a voodoo és okkultizmus. Ezen képességeket egy-egy „mester NPC-nél" sajátíthatjuk el, majd fejleszthetjük tovább, de vigyázat! Ha az egyik frakciónak kedvezünk, akkor elképzelhető, hogy a másiknak keresztbe teszünk, a sértődés következtében pedig az adott tanító elhajt minket, ha pallérozni szeretnénk elménket. Tehát csak óvatosan a döntésekkel, mert a világ, s annak népe nem feledi tetteinket! A Risen 2 továbbra is rendkívül jól néz ki, nagyon hangulatos, ráadásul a standjánál igazi karibi hangulatot varázsoltak a gépek köré a srácok, egy hatalmas piros pont érte! Az eddigi infók alapján (ami még nem biztos) a Risen 2: Dark Waters valamikor 2012 tavaszán fog megjelenni Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra egyaránt.



Kiadó: *Warner Bros. Int.* **Fejlesztő:** *Grasshopper Man.*
Megjelenés: *2012*

A Suda51 segítségével, a Grasshopper Manufacture gyártósorán készülő Lollipop Chainsaw igen érdekes, ahogy ők definiálták: „crazy" játék. Maga Suda nem volt jelen, de egy hatásos, japános videóval köszöntötte a résztvevőket. A játék főszereplője Juliet, egy nagyon szép gimnazista lány, aki a legnépszerűbb a suliban, a pompomcsapat vezetője, szóval a tipikus rossz sztereotípia lenne, ha nem volna anynyira tökös és vagány. A mindenhol elterjedő zombikór az iskoláját is eléri, mire hősnőnk a saját életét nem féltve indul el, hogy még át nem változott iskolatársait megmentse, és rendbe tegye a suliját. Kezébe kapja a pompomjait, meg egy láncfűrészt, majd nekiáll aprítani. A játékmenet maga igen pörgős, mondhatni árkádos, afféle Dead Rising turbó fokozaton. Látványos gyakás és kivégzési lehetőségek, mindezt végigkísérő vidám animehangok, és a rengeteg vér és erőszak mellett cukormázas, rózsaszínfelhős effektek kísérik ténykedésünket; kiáramló szívecskék, rózsaszín szikrák és szivárványok képében. A Lollipop Chainsaw minden elemében elborult. A beszólások, a lehetőségek, minden. Az egyik főellenséget kettéfűrészeltük, de neki ez nem fájt, összekapta magát, és tovább támadt. És még csúnyán is beszélt. A trágár szavak valóban sértőek voltak, mivel amikor kimondta, azok hatalmas feliratként támadtak ránk, mint afféle lövedékek. (A szavakat nem írnám le, nem győznénk csillagozással, de a keményebb fajtából valók, amiket még a South Parkban is általában kisípolnak). Ha jól láttam, a leányzó egy fejet hord dísznek az övén. A stílusok efféle karikaturizált keverése elsülhetne rosszul is, de nem a Lollipop Chainsaw esetében, ami az egyik olyan prezentáció volt, amin a tisztelt publikum folyamatosan nevetett. Üde színfoltja lesz a jövő esztendőnek.
A Grasshopper Manufacture további két, eléggé rendhagyó játékot hozott a kiállításra, azokról az Aprólékban olvashattok.



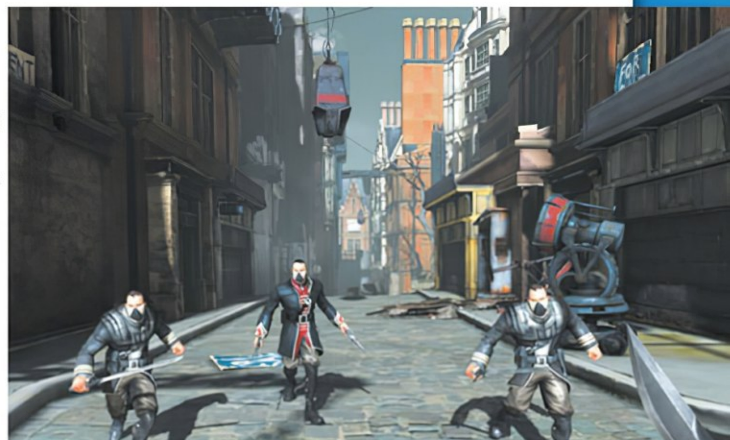




DISHONORED

Kiadó: *Bethesda* **Fejlesztő:** *Arkane Studios*
Megjelenés: *2012 Tavasz*

A Dishonored új IP-ként került elő (érthetőbben olyan franchise első, bevezető részeként, mint amilyen lett egy Devil May Cry, vagy bármelyik, ma már nevesebb sorozat), ennek megfelelően ötletekben, egyediségben nem kívánnak alulmaradni a fejlesztők, és ez meg is látszott a bemutatott programon. A 2012 tavaszán érkező játék prezentált verziója jelenlegi állapotában is profinak tűnt, egy hibát nem véltünk felfedezni benne. Műfajában ugyan FPS, de a természetfeletti erőkkel rendelkező bérgyilkos rengeteg remek kunsztra képes, ebben kissé hasonlít a Prey 2-re, de újítások terén jelenleg a Dishonored-é az érdem. Gyakorlatilag ezt látni kell. Gyönyörű, stílusos grafika, remek animációk, és a feladatok ellátásához kitalált megannyi megoldási lehetőség párosítása egy nagyszerű harcrendszerrel, látványos és brutális kivégzésekkel, így együttesen kiváló elegyet alkotva.
Hogy milyen bérgyilkosok leszünk, az csak rajtunk áll, de a legnyerőbb a taktikus, csendes halálosztás, meggondolt előrehaladás. A vegyes harci eszközeink (kardozás kontra fegyveres összecsapások) között több speciális képességet is alkalmazhatunk. Az egyik szélsőségesebb verzióban például úgy, hogy patkányokat idézünk meg, akik az ellenről csontig lerágnak mindent. Kellemes látvány. A látottakat felsorolni is nehéz: időlassítás, rablás (mondjuk egy kulcs a célpont szobájához), teleportálás egy kijelölt pontra, valamint más testének a megszállása. Utóbbival nem csak átvesszük az irányítást mondjuk egy patkány felett, hanem belekerülünk, és ahol kilépünk belőle, ott mehetünk tovább. A THIEF-ből is emeltek át elemeket. Sötétben rejtve vagyunk, az ajtókat csukjuk be magunk után, illetve a holttesteket se hagyjuk magunk mögött. Emberünk tanulásra is képes, így például a megfelelő dokumentumok megszerzése után tudunk csak meghackelni Wall of Light (gyakorlatilag elektromos) kapukat. A sok lehetőség megfelelő kombinálása adja a játék esszenciáját, a teljesített küldetésben majd minden képességünket használnunk kellett, ami így igen változatos és élvezetes játékmenetet eredményezett. Amíg azt gondoltuk, gyakással tuti hamarabb végeznénk, folyamatosan jöttünk rá arra, hogy mit mikor és miért vessünk be, mindezt az orrunk elé tolt jelzések nélkül. Nagy eséllyel egy új sorozat első, remek részét üdvözölhetjük jövőre a Dishonored személyében.



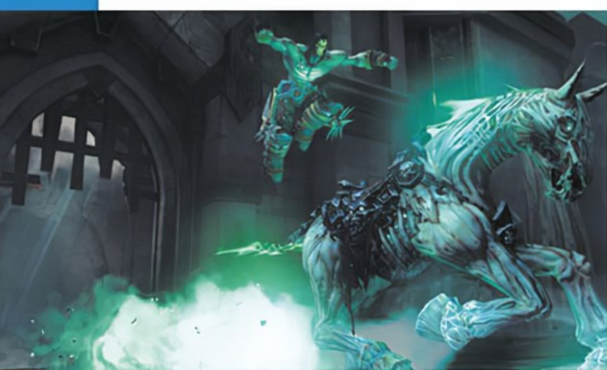


DARKSIDERS II

Kiadó: *THQ* **Fejlesztő:** *Virgil Games*
Megjelenés: *2012. Második negyedév*

Az első Darksiders, amely a kihasznált és cserbenhagyott Háború, az apokalipszis négy lovasa közül az egyik történetére építkezett, a 2010-es év egyik legkellemesebb meglepetése volt. Hatalmas területeket járhattunk be a már-már isteni hatalommal bíró, testépítő kinézetű marcona alakkal, akivel aztán darabonként szedhettük össze felszerelésünk, és közben nagy mosollyal üdvözölhettük a letűnt időket idéző játékmechanikát, amely nem csak némi agymunkát követelt, de mellé nagyszerű élményt, és több mint tíz órás játékidőt is nyújtott. Ilyen egy jól működő kapcsolat – amenynyit követel, pont annyit ad.





Nem csoda egy ilyen indítás után, hogy az ehhez hasonló ritka finomságokra vevő közönség egyből ráharapott a hírre, miszerint jön a második rész (ami amúgy nem volt annyira meglepő azoknak, akik végigjátszották az első sztorit), ám ezúttal már nem Háborúval, hanem magával Halállal lovagolhatunk be a démonok, torzszülöttek, angyalok és egyéb mitikus teremtmények közé. Bár gondoljuk, hogy mindezzel kapcsolatban senkinek nem volt kifogása, azért az esetleges kétkedőket nagy örömmel nyugtatjuk meg: a Darksiders 2 köszöni szépen, és jól van, avagy a folytatás olyan megzabolázhatatlan erővel veti majd bele magát a sikeres franchise-ok sorába, amilyen pont illik is a témához.
Halál az előadás alatt pörgött, ugrált, vágtázott (nem egyszerre), és kalapáccsal vagy éppen kaszával aprította a csontvázakat, ocsmány élősködőket, miközben kicsit belepillanthattunk a fejlesztésbe, és a kombórendszerbe is, amelyek éppen eléggé változatossá teszik majd a játékot ahhoz, hogy még a szkeptikusabbakat is megenyhítsék. Mindezen jellemzők mellé hatalmas bejárható terület várható, ehhez mért nagyságú főellenfelekkel, illetve a sztori is igen kellemesnek ígérkezik, elvégre Halál azért veti bele magát a harcba, hogy kiszabadítsa Háború fivérét, akit az apokalipszis megindításáért börtönöztek be.
A grafika eddig sem volt csúnya, de még mintha finomítottak volna egy keveset a program alatt duruzsoló motoron, a játékmenet meg önmagában eladta az első részt, ezért nem is mondhatunk mást, mint azt, hogy várjuk nagy-nagy szeretettel.

METRO LAST LIGHT

Kiadó: *THQ* **Fejlesztő:** *4A Games*
Megjelenés: *2012*

A Glukhovsky regényéből (amely egyébként itthon is kapható, ajánljuk az elolvasását) Xbox360-ra adaptált Metro 2033 az fps-ek kedvelői között elég népszerűnek mondható, elvégre hiába a rengeteg bug, amik a megjelenés után jó darabig keserítették a játékosok életét, amikor szimplán jó volt az elhagyatott metróalagutakban mászkálni, amelyek anynyira emlékeztettek minket hazánk földalatti hálózataira. Kék szerelvények, hasonló állomások, az idősebbeknek még a társalgás is ismerős lehetett, bár nem biztos, hogy ezt is olyan nagy jókedvvel fogadták.
Ami érdekes, hogy az Ukrán fejlesztők elhagyták az eredeti regényalapot (annak is megjelent már egy folytatása), és saját kútfőből folytatták a sztorit, méghozzá onnan, ahol az első játék véget ért.



Artyom hozzácsapódik Khan-hoz, akivel már korábban összeismerkedtünk, és egy a nácik által bevett állomáson kezdik kalandjukat, amely tulajdonképpen mindenben követi az előzményt, csak az alapokhoz némileg hozzá is tesz közben.
A világvége hangulat talán mégjobban érződött a rövid bemutató alatt, ahol a szabadban is megcsodálhattuk a magára hagyott, elnéptelenedett vidéket, amely autók roncsaival volt tele; a korábban is a generáció legszebbjei közt emlegetett látványvilág még alaposabbnak és részletesebbnek tűnt, és talán a mesterséges intelligencián is javítottak egy kicsit, legalábbis a reakciók alapján ezt véltük gondolni.



Amitől kicsit félünk még, az a történet, elvégre egy híres regényt sikerült lecserélni, egy saját ötletre. Oké, biztos nem véletlenül fizetik a cégnél a történetírókat, de azért na… Kicsit más az, amikor valóban egy író teszi le az asztalra a regényét.
Ettől függetlenül várjuk a folytatást, már csak azért is, mert a 2033 kis csapatunknak is okozott pár kellemetlen éjszakát (arra ne térjünk ki, hogy hányszor a beragadások, és hányszor a játékban tapasztalt paranormális jelenségek miatt), és tulajdonképpen bízunk benne, hogy ez a jövőre esedékes megjelenésnél sem lesz másképp.



Armored Core**, immáron ötödjére. Az ACV némi ingame jelenetet is tartalmazó trailerrel látogatott el az idei expóra, ám a bemutató alapján nem tudtuk eldönteni, mivel is állunk szemben. A szokásos akció mellett valami stratégiai/taktikai menü is megjelent időnként a kivetítőn, ennek köszönhetően pedig az összkép elsőre kicsit vegyes, ám a From Software-t ismerve eleve nem egy casual-réteget megcélzó mechás játékot várnánk. A grafikán lehet még fejleszteni, a hatalmas robotok kellőképpen össztűz alá veszik a képernyő felületének kilencven százalékát, így aggódnunk sem kell – esélyes, hogy az Armored Core-széria rajongói megtalálják majd számításaikat. 2012-ben.



A Gearbox készítette **Borderlands 2** hangulatos teaser traillerrel érkezett, melyből ugyan sokat nem tudtunk meg, ám arra ez is pont elég volt, hogy felkeltse az érdeklődésünket. Információként még annyit sikerült megtudnunk, hogy négy új karakterosztály közül lehet majd választani, melyek közül egyről már le is rántották előttünk a fátylat: a Gunzerker egy igazi vadállat, amelyik ezúttal nem az öklével tud igazán hatásosan rendet rakni maga körül, hanem fegyvereivel. Emberünk ráadásul mindkét kezében képes fegyvert tartani, ami a Borderlands-hoz hűen olyan lehetőségeknek is teret ad, mint mondjuk az egyik kézben rakétavető, míg a másikban távcsöves puska kombó. Kooperatív kalandozás, véget nem érő loot, és minden ezekkel járó finomság, plusz új karakterek és még több lehetőség – szeretettel várjuk, PS3-ra és 360-ra, természetesen már csak jövőre.

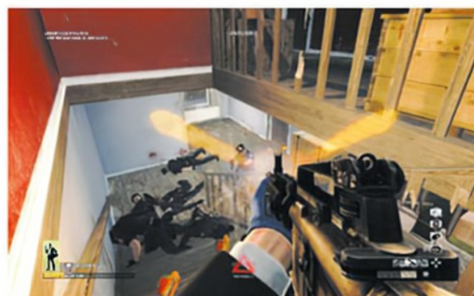


A Grasshopper csapata nem tud nyugodni, szó szerint bevették aktuális számunkat, elvégre a Shadows of the Damned, és a Lollipop Chainsaw mellett még a PSN-t és XBLA-t betámadó **Black Knight Sword**-ről is hírt adhatunk, amely részben a Digital Reality munkája, emellett pedig egy nagyon pofás kis 2D-s akció/platform program. Az erősen metroidvániás játékmenet egyedi és rendkívül hangulatos külsővel lett felvértezve, amely egyébként tipikus, a fejlesztőkre illő képi világot takar. Más szóval mondhatjuk betegnek is, persze jó értelemben. Állapota „készülőben", ami bármit takarhat, mindenesetre mi reméljük, hogy minél előbb lekaphatjuk a virtuális piactér polcairól.

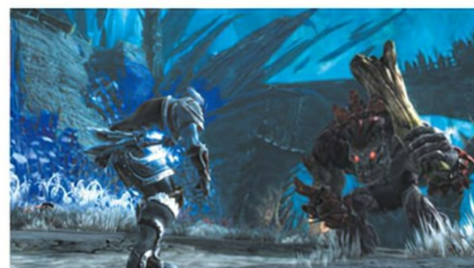
Grasshopper Manufacture és Digital Reality közös produkció 2.0-ás verzió. A **Sine Mora** szintén multiplatform letölthető tartalom lesz, és a BKS-hez hasonlatosan egy letűnt kor emlékét eleveníti fel, mivel a stílusa vérbeli shooter, miközben különféle járművekkel 2D-ben, balról jobbra haladva kell lelőnünk az ellenfelek garmadáját. A látvány káprázatos, a kipróbálható verzió egyik pályája a levegőben (repülőgéppel), míg a másik a víz alatt (valami tengeralattjáró jellegű géppel – ez a helyszín amúgy valami eszméletlen gyönyörű volt) játszódott. Az igazi meglepetést végül nem a stílus, nem a megjelenítés, de még csak nem is a rendkívül profi tervezés (feszes, szigorú de mégis igazságos rendszer) okozta, hanem az, amikor először jöttünk rá, hogy ami párbeszédeket hallunk, azok mind magyarul zajlanak le… ez elsőként a következő megnyilvánulásnál tudatosult bennünk, ami egy helyzetjelentés járőrözés közben: „Nem bazdmeg, ez egy őrszem… Nem képzelődtem!"
Hiába no, a szép, változatos, összetéveszthetetlen magyar nyelv. A program mindenképpen jó lesz, szeretnénk már a kezeink közé kaparintani – amint megjelenik.

Már az E3-on is elkápráztatott bennünket, méghozzá annyira, hogy hirtelen el sem hittük, hogy a játék úgy fog kinézni, ahogy az a bemutató videóban volt látható, azonban a hír igaz: a **Forza 4** álleejtős grafikával rendelkezik. Ráadásul személyesen is kipróbálhattuk mindezt, és nem is akárhogyan. A GS-en kipróbálható Hockenheim pályát (ha már egyszer Németországban van a show) úgy nyomhattuk le, hogy közben kényelmesen elhelyezkedtünk egy autósülésben, miközben három képernyőn figyelhettük az eseményeket, és természetesen még egy Kinect is felfüggesztésre került az egésznek vázat biztosító bokszon, avagy tesztelhettük: valóban, amerre fordítjuk fejünket, arra „mozdul a kamera" is, és mindezt teszi meglehetősen precízen. A minőség nagyon profi, a látvány káprázatos, szinte teljesen elaléltunk, miközben a feedback-es kormány össze-vissza rángatott a kezünkben, és az egész kóceráj össze-vissza rezgett-ugrált. Várjuk nagyon, főleg Baly, aki azóta is mosolyogva, ülő pozícióban, egy láthatatlan kormányt szorongatva, jobbra-balra forgatva a fejét alszik. Terveink szerint majd csak novemberben ébresztjük fel, hogy egyből a teljes verziós játéknak eshessen.
A PSN-re várható, kisebb kálváriát maga mögött tudó **Heist** kiválóan népszerűsíti az „egyelőre nem tudom, mit akarnak vele, de majd kisül valami belőle"-produktumok táborát. Átlagos kinézet, kevés egyéniség, sok lövöldözés, no és persze mindez fps-ként. Letölthető tartalomként nem tűnik menthetetlennek, ám a nagy dobozos dömping mellett kérdéses, mivel sikerül majd megfogni a vásárlókat, hiszen a játékmenet, és a stílus a Brink-re emlékeztet, ami nem szerepelt túl jól a pénztáraknál. Szokták volt mondani, a puding próbája az evés, így kicsit még várunk az ítélettel, elvégre a játékhoz nem fértünk oda, a megjelenés pedig még odébb van.





A multiplatform **Kingdoms of Amalur: Reckoning** egy ideje már állandó szereplője a kiállításoknak, bemutatóknak, és nagyjából az mondható el róla, amit eddig is láttunk: R.A. Salvatore fantáziája elevenedik meg Todd McFarlane karaktereivel, és ez a fura egyveleg még egy kis Fable-ízt is kap a teljes kuszaság kedvéért. Harcok, fejlődés, remélhetőleg erős sztori… nagy reményeink nincsenek, de nem temetjük el végleg a dolgot, és bízunk benne, hogy nem csak a nagy nevekkel akarják eladni ezt a 2012 februárjában megjelenő címet.



A zseniális **Mass Effect**-széria harmadik részével kapcsolatos bemutatóknak mindig örülünk, azonban most nem mutattak számunkra annyi újdonságot, hogy bővebben foglalkozzunk a játékkal, azt személyesen kipróbálni pedig nem volt lehetőségünk. A legfrissebb prezentáció nagyobb meglepetésekkel nem szolgált, ellenben feltűnően sok volt benne az akció (fedezékharc, rengeteg lövöldözés). Reméljük, nem lesz a modernkori rpg-sztárból egy szimpla lövölde, mert azt sokan bánnák. Jövőre minden kiderül.

A **Prototype 2** sztoritrélere elidőzött kicsit a múltban is, majd a bájos hölgy narrátor (katonai informátor?) jelezte, hogy New York három területre lett felosztva, melyek közül a zöld zóna az egészséges emberek mentsvára, míg a sárga zóna már némileg fertőzött, de nem menthetetlen az ottaniak helyzete, ellenben a piros zóna a földi pokolra emlékeztet, és a

szemétdombon Alex Mercer, az első rész főszereplője a tyúkanyó, miközben feltűnik a kakasa, a korábbi előzetesekből már jól ismert katona. A játék multiplatform, megjelenése szokás szerint csak jövőre várható, ellenben azt tűkön ülve várjuk, hiszen nagy pankráció várható a mutánsok közt.
Ace Combat… egy igazán klasszikusnak



mondható sorozat, melynek új epizódja az Assault Horizon – a Namco Bandai repülős szimulátorában az akciókat már leginkább egy látványos hollywoodi sikerfilm kereteihez mérve kívánják prezentálni, melynél nagy hangsúlyt fektetnek az ún. közelharci csapásmérő rendszerre, hogy minden eddiginél addiktívabb akciókban lehessen részünk. Az összecsapás helyszíne Kelet-Afrika a közeli 2015-ös évben, ahol és amikor tömegpusztító fegyverek elleni terrorral kell szembenézni, de más helyszínek – többek között Miami, a Közel-Kelet, Oroszország, és Dubai – is felmerülnek. A látványos prezentáció alatt láthattuk vadászgépek ún. dogfight, azaz egymás elleni harcát; anyahajókat, városokon belüli küldetéseket, robbanásokat, helikopterekről szóró minigunokat stb. Valamint egy gameplay videóban láthattunk egy Apache-küldetést is, tehát nem csak vadászgépek irányítását vehetjük át. Szemben a széria korábbi, félig árkádos mivoltával, a játékmenet jellege és nívója is erősen hajaz a legmodernebb taktikai shooterekre, tehát a repülők szerelmeseinek mindenképpen érdemes lesz várniuk év végéig, elvégre az izgalmas légi harc október 14-én érkezik 360-ra és PS3-ra egyaránt.
Egészen komoly bemutatót láthattunk az



Asura's Wrath, a Capcom Unreal 3-as technológiára épülő kaszabolós akciójátékának kapcsán. Az erősen japános beütésű – kissé elvont stílusú – stuffban haragos hősünk megannyi szörnnyel és istenséggel veszi fel a harcot a jellegzetes fantázia világban, ahol játékmenet szempontjából igen fontos szerepet játszik majd a karakterünk vérmérséklete, aki még egy saját Istent is megidéz, hogy oldalán küzdve vegye fel a harcot a hadseregnyi ellenféllel. A készítők minden tekintetben egy egyedi stílusú fejlesztésen fáradoznak, mind gameplay-, mind pedig audiovizuális téren, tehát szó sincsen egy esetleges God of War-klónról, a történet felvezetése pedig inkább egy drámai, filmes sorozatra fog majd emlékeztetni. Az Asura's Wrath-ban egyszerre keverednek a legkülönlegesebb japán elemek a nyugati finomságokkal. A megjelenés még bizonytalan, valamikor jövő év elején érkezhet 360-ra és PS3-ra, és ez a dátum is inkább csak az Egyesült Államokra és Japánra érvényes.

Valamikor jövőre érkezik 360-ra és PS3-ra a Namco Bandai nagymúltú árkádsorozatának, a ***Ridge Racer***-nek a legújabb felvonása, az Unbounded. Az eddig látottak alapján igazi száguldós ínyencséggel lesz dolgunk, mely nem kevés árkád-elemben bővelkedik majd, de ugyanakkor mintha erősen veszített volna egyediségéből, és főleg a sorozat eddigi, japános jellegzetességéből. Az agresszív vezetési stílus, és a rombolható – vagy alakítható – város miatt főleg Burnout- vagy Split Second klónnak lett titulálva (nem véletlenül), és valahogy már a driftelés sem a régi. Mindez persze nem kell, hogy bármit is levonjon a játék értékéből, pláne, hogy számos újítást, többek között pályaszerkesztést és erős online támogatást is ígérnek, esetleg csak a Ridge Racer rajongóknak lehet sajnálatos az erős stílusbeli változtatás.
Még mindig izgatottan várjuk a Konami

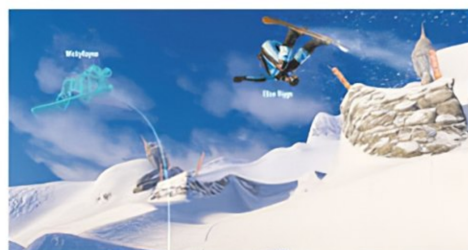


túlélőhorror sikersorozatának októberben megjelenő legújabb epizódját, a ***Silent Hill: Downpour***-t 360-ra és PS3-ra, ízelítőnek pedig mozgásban is láthattuk a szépséget. A félelmetes erdei helyszín erősen hajazott az Alan Wake-ben látottakra, a hátborzongató zártabb terek pedig újra hozzák a Silent Hill-univerzum jól megszokott rémálomszerűen horrorisztikus világát. A játékmenet részben akcióra, részben pedig misztikus nyomozós részekre, és rejtvények megoldására épül majd, reméljük megtalálják a kettő közti kellemes egyensúlyt. A kamera dinamikus mozgása, valamint gyakori technikai váltakozása – fix, illetve követő nézet között – nem csak könnyed tájékozódást nyújt, de kifejezetten filmes hatást is kelt, a fény-árnyék effektusokra pedig külön hangsúlyt fektettek. A végeredmény nagyon izgalmasnak tűnik, így reméljük, hogy legalább ennyire félelmetes is lesz.

Új trailerrel jelentkezett a ***Sonic Generations*** is, amelynél úgy tűnik, hogy a SEGA végre összekapta magát, így kedvenc kék sündisznónk a 2D-s, klasszikus kialakítású pályákon, illetve a 3D-s, modernkori Sonic-játékokból ismert területeken egyetlen dologgal foglalkozik igazán, méghozzá a száguldással (na jó, hazudtunk, kettővel, mert ott vannak a számára drogszerű gyűrűk is, amik nélkül nem tud élni sem). A grafika kellemes, a sebesség irtózatos, kezdünk arra gyanakodni, hogy a végén még egy jó Sonic-visszatérés szemtanúi lehetünk – már a korábban letölthető játékként megjelent utolsó epizód mellett. A Sonic Heroes-ból ismert Seaside Hill, és a Sonic Unleashed-es Rooftop Run egyaránt jól nézett ki, Sonic és Tails főszereplésével is, ezért aztán tényleg nem tudunk mást mondani, mint hogy bizakodóak vagyunk. Még két hónap, és letesztelhetjük.

Soul Calibur terén a GC négy jól ismert karakterről szólt, elvégre az ötödik rész kiállításos trailere mellett Maxi, Tira, Hilde és Voldo személyes kipróbálásra is kerülhetett. Nem mondhatni, hogy a széria a megújulások mintaképe, ám amit tesz, azt ügyesen teszi. Némi plasztika, némi vérfrissítés, némi interakció, és máris kenyérre lehet kenni a rajongókat, akik egyből a generáció legjobbjának kiáltják ki az új epizódot. Tény, a játék jól néz ki, a jól bevált formulán felesleges változtatni (rontani), a harcrendszer nagyon élvezetes, így sok bajunk nincs is a stuffal, az meg már nem nagyon okoz meglepetést ebben a generációban, ha egy verekedős játékot vagy háromszor adnak el a játékos közösségnek. Azért a megvételén van még idő gondolkodni, elvégre csak jövőre érkezik.

Laza arcok szánkáznak le a havas hegyoldalakon, miközben iszonyat látványos trükköket produkálnak. A januárban érkező új ***SSX*** trailere minden jót és szépet ígér. Látványos és hatalmas helyszínek, hihetetlenül realisztikus megjelenítés, könnyű és precíz kezelés, nagy és már-már ijesztő sebesség. Mi hiányzik még? Az EA új (nem mellesleg zseniális ötletnek bizonyuló) szokásának megfelelően egy közösségi módozat, amely lehetővé teszi, hogy a játékosok a szellemfutamok segítségével egymás rekordjait döntögessék meg, plusz mutogathassák társaiknak/barátaiknak, milyen kiváló eredményeket értek el. Mindezt kipróbálni sajnos nem tudtuk, de le merjük fogadni, hogy jövő év elején elég sokat fog pörögni a gépeinkben.



A ***The Witcher*** második részéről végre biztosan elmondható, hogy megjelenik konzolon is (egyelőre 360-exkluzívként), és

ez igazán örömteli hír minden rpg, hack 'n' slash rajongónak, hiszen már az első epizód is igen komoly visszhangot keltett, amire a folytatás még rátett egy lapáttal. Felnőttes, komoly sztori és stílus, remek fegyverek és varázslatok, fejlesztés, némi romantika és erotika, valamint rendkívül változatos tájak, hatalmas és rusnya szörnyek jellemzik a programot, ami nem mellesleg gyönyörűnek tűnik. A számítógépes verzió egyértelműen látványos, de a 360-as változat esetében is ígértek fűt és fát a fejlesztők, amiből legalább az egyik hitelesítődni látszik, elvégre a kifejezetten konzolos trailer rendkívül impozáns látvány volt a kivetítőkön. Ugyan a program csúszott egy kicsit, ezért cserébe az év elejei megjelenéskor plusz tartalmakra készülhetünk fel, ami remélhetőleg legalább két-három új küldetést is jelent majd.



Amennyiben fel kellene sorolni a legjobb és nem mellesleg legjobban fogyó XBLA játékokat, a Trials HD mindenképpen köztük lenne. A RedLynx nem is szeretne ezen a tendencián változtatni, így visszatérésüket a ***Trials: Evolution*** személyében hasonlóan maradandónak tervezik. Amennyiben untad az első rész „egyhangú" pályáit, már amennyiben a helyszínt vesszük alapul, az Evolution igyekszik majd a kedvedben járni. A kipróbálható verzió több új területre is betekintést engedett, így önfeledten zúztunk le egy hegyi pályán, hogy azután a második világháborús partraszállásra megemlékezvén ugrassunk át a géppuskafészkek felett. Mindehhez remek multiplayer is jár – a négyszemélyes verseny remekül működik, és még ha le is maradsz, a csekpointok automatikus visszarántanak a többiek közé, így nem kell orrodat lógatva kullognod az élboly után. Nem utolsó sorban pályaszerkesztővel is kedveskednek a fejlesztők, és az ezzel készített remekműveket a játékosok is megoszthatják majd egymás között. Azért ez így egy elég korrekt folytatásnak tűnik. Hiába no, vannak, akik nem ülnek a babérjaikon. Elvileg az ünnepek előtt várható a megjelenése.

DMC. Nincs mostanság még három betű, amelyik annyira megosztja a játékosokat, mint a Devil May Cry új epizódjának kezdőbetűi. „Emós", „sz*r", „borzalmas", „no comment" – nagyjából ezek a jelzők érik annak a szériának a legújabb részét, ami mármár kultnak mondható, és persze mindezt sikerült pár képből, no meg egy CG-trailerből kikövetkeztetni. Ehhez képest a GC-s prezentáció igencsak meglepőnek tűnhet (legalábbis a korábbi vélemények elkövetőinek). Nézzük csak… város, járókelők, majd káosz és zűrzavar, miközben minden megváltozik, és házak tűnnek el, vagy éppen mozdulnak elő a semmiből, miközben az egész látvány egy rémálomra emlékeztet. Az emberekből sziluettek lesznek, vagy éppen démonok, melyek hősünkre támadnak. Helyszínváltás. Ezután jön a tényleges pokol, meg egy katedrális, amely maga a kihívás, melyet hősünk szívesen fogad, így felküzdi magát egészen a hatalmas ablakokig. Rohadt jól néz ki, ahogy a trailer is, melyben az „emós" főszereplő aprítja ellenfeleit, méghozzá a megszokotthoz erősen hasonlító fegyverekkel, fekete-vörös kabátja közben pörög, forog, lebeg. Ismerős? Netán mégsem új a szereplő, csak az időben tévedtünk el egy picit? Az lenne csak nagy vicc a korán hőbörgők számára. A Ninja Theory úgy fest, ismét kitesz magáért, hisz' a DMC látványosnak, pergősnek, nagyon pózernek, nagyon lazának ígérkezik. Pont így szeretjük. Elvileg még idén.



Kedvenc tolvaj borzunk visszatér, méghozzá nem is akárhogyan. A ***Sly Cooper: Thieves in Time***-ban az alcímnek megfelelően az időben kalandozhatunk majd társainkkal, legalábbis a cím, és a prezentációt képviselő pálya, amely a japán feudális korban játszódott, ezt bizonyítja. A program nagyon jól nézett ki, a játékmenet korrektnek tűnt, és mindent egybevetve olyba' tűnik, nem okozott nagy problémát a Sucker Punch távolmaradása, elvégre a szamuráj-páncél eltulajdonítása meglehetősen jó mókának indult – azonban egy csúnya bug hazavágta a teljes bemutatót, így túl sokat mi sem tudhattunk meg. Annyi biztos, hogy a TiT egyelőre bíztatónak mutatkozik, már ha a megvásárolható példány nem rendelkezik majd olyan kiküszöbölhetetlen hibákkal, mint az expón demóztatott előzetes. Jövőre meglátjuk, természetesen csak PS3-on.

A ***Starhawk*** prezentációján végre több mindent megtudtunk a Warhawk folytatásáról. A játékteret egy világűrös-westernes helyszínekre helyezték. Az ide látogatók, akik mindezért a galaxist szelték át, a bányászok (miners), akik egy újfajta energiát nyernek ki a bolygókból. A pech az, hogy ettől mutáció megy végbe sok emberben. Akik drasztikus mértékben kapnak a „jóból", ők a kirekesztettek lesznek (Outcast Warriors), az emberek két részre szakadnak. A legfőbb újítás, hogy lesz egyjátékos mód, főszerepben Emmett Graves-szel, aki csak részben mutálódott, s innentől azon van, hogy a többi bányászon segítsen, főleg, mikor azok kolóniáját megtámadják a kívülállók. A játékmenetben mind online és offline a legnagyobb újítás az építkezés bevezetése. Húzz fel épületeket, falakat, formáld a csatát a javadra. A gyakorlatban a leölt ellenfelekből kinyert energiából építkezhetünk, sőt, egy építményt ha pont oda rakunk, ahol egy nagyobb ellenfél áll, rögvest belehal a rá nehezedő „teherbe" a delikvens. Egy torony például olyan extrát adhat, hogy megjelenik az oldalunkon jó pár AI vezérelte harcos. Kicsit olyan, mintha FPS-nézetből játszanánk RTS-t, ami részben igaz is rá, de a Starhawk-nak megmaradnak a főbb jellemzői, a nagy csaták földön-vizen-levegőben. Különféle transzformálódó járművekkel. Az űrcsaták nagyon jól néznek ki, ahogy a bázist hátrahagyva kergetjük a vadászokat minden irányában. A Jetpack már nem mint extra, hanem az alapfelszerelés részeként szintén a korongon vár majd ránk. Az „alakítsd a felszínt" dolog meglátásunk szerint jól működik, emellett az online részt komplett, mindenre kiterjedő közösségi funkciókkal látják majd el, teljessé téve az élményt. Virtuális csillagharcosoknak kötelező vétel lesz jövőre – csak PS3-on.



Az Activision idei aduászának, a harmadik ***Modern Warfare***-nek két játékmódjába tettünk betekintést. Az egyik a visszatérő Spec Ops mód, teljesen új (olyan megközelítésben értve, hogy az elvégzendő feladatok jellege, módja nem csak abban változik, hogy más a pálya) missziókkal, elvárásokkal tér vissza. Az egyikben a társunk a tetőn sniperrel véd minket, miközben mi az elszórt bombákat igyekszünk hatástalanítani. Persze mi is támadhatunk, de mivel rajtunk van a védőruha, a mozgásunk igen lassú. A másik „új" játékmód a Survival, ami gyakorlatilag a horda- vagy a Black Ops zombi módjának felel meg. Hullámokban jönnek az ellenséges erők, mi a leölésük után a szokott módon a nyert pénzből vásárolhatunk felszerelést, mint például automata gépágyút, légi támo-

gatást, erősebb fegyvereket és mindent ami kellhet. A társaim rendre jártasabbak voltak, de pár szavas kommunikációval remek csapatmunkára voltunk képesek – menynyivel többet ér a háttérben síró gyermek hangjánál egy tipp, hogy ezen a részen tudjuk a legjobban védeni magunkat… A játék nem végleges verzióját Xbox 360-on láttuk, és elég szépen futott, akadásmentes, stabil képfrissítéssel, szépen feljavított grafikával és animációkkal. Eddig ugye keveset láttunk belőle, de a tapasztaltak alapján kritikusi szemmel nézve nem annyira evidens a Battlefield 3 győzelme.



Bármennyire is meglepőnek tűnhet, a ***Prey*** visszatér, méghozzá kissé megváltoztatott kiindulóponttal, hiszen a Bethesda által kitaposott sandbox-alapok immáron a második részben is felütik a fejüket, a relatíve lineáris FPS ezúttal nagy nyílt terekkel, bejárható létesítményekkel, és többnyire szabadon választható küldetésekkel operál, és még jobban a játékos általi felfedezésre épít. Ami dob a sémán, hogy héroszunk igen nagy szabad kezet kapott, már ami a mozgáskultúráját és eszköztárát illeti. Simán megkapaszkodik minden platform szélén, felszökell egy emelettel magasabbi kiszögellésre, nagy magasságoknál képes előresiklani a levegőben – kisebb Assassin's Creed utánérzés. Erre alaposan épít is a játék, a teret ki lehet, és ki is kell majd használnunk a boldogulás érdekében. A játékban a Fallout 3-hoz hasonlóan interakcióba léphetünk a lényekkel, kipakolhatunk mindent és mindenkit, valamint csakúgy, mint abban, ha a fegyvert elővesszük, akkor megijedhetnek tőle, több ok nélküli gyilkosságért pedig a rend őrei ránk szállnak. Ami részleteket, prezentációt láttunk a Prey 2-ből, abban többnyire valakit el kellett kapni. A mi döntésünk volt, hogy élve vagy halva, de ha valakit élve akarnak, akkor nem jutalmaz gazdagon minket a gép kredittel. Viszont sokakról kevés infó fog a rendelkezésünkre állni – róluk gengszterfőnököktől, társalgásokból tudhatunk meg többet. Zsarolni is lehet, például ha egy kisebb bandavezérnek szitává lőjük a testőrét, lehet, ingyen elmondja a kívánt infót. A kijelölt célpont kapcsolatait is figyelhetjük (beszkennelhetünk sok-sok adatot minden lakosról), vagyis ha épp élve kell, de tudjuk, hogy nem adná meg magát, az egyik fontos beosztottját is beráncigálhatjuk elé, tarkóján a fegyverünk csövével, hátha úgy megered a nyelve. Természetesen szabad kezünk van, így ha ajtóstul rontanánk valakinek, akkor is maximum a küldetést bukjuk. Sok kis kütyü fog a rendelkezésünkre állni – a menekülő ellenfeleket antigravitációs térbe taszíthatjuk, elektromos hálóval köthetjük őket gúzsba, valószínűleg teleportálni is tudunk majd, pajzsot vonhatunk magunk köré, illetve a kiszemelt figurát egy „gömbbe" zárva extra információért vagy pénzért még kínozhatjuk is, mielőtt átadnánk a megbízónknak. Amennyiben a Prey 2 ezt a nyitottságot változatos küldetésekkel és történettel viszi végig, akkor remek folytatásban lehet részünk.



Az EA nagy reményekkel visszatérő katonai FPS-éről, a ***Battlefield 3***-ról már sokszor írtunk a Konzol hasábjain, most tömörebben a frissen napvilágot látott információkra és a személyes tapasztalatokra megyünk rá. A játékban lesz koop mód, de nem a fő sztorivonalon haladhatunk majd végig, hanem egy külön erre létrehozott történeti szálon, ami kapcsolódni fog az egyszemélyes kampányéhoz. A játékhoz szorosan hozzá tartozik az ún. Battlelog és a Battlefeed. Ez egy összegző, a játékhoz kapcsolódó közösségi oldal rendszer lesz (mint mondjuk a Hot Pursuit esetében), amiben a feed keretein belül élőben, valós időben frissülnek a



barátaink eredményei, statisztikái, kérései, üzenetei, mindent egy egységes felületen követhetünk nyomon, ami a játékkal kapcsolatos. A 64 fős online játék lehetősége önmagáért beszél, és a kipróbált koop misszió is jó volt, ahogy az éjszakában közösen kellett egy túszt kimenekíteni, a terepjáróknak az utat biztosítani. A játék szépen fest, ezt eddig is tudtuk, ahogy azt is, hogy sajnos kissé elmarad a PC-s verziótól, viszont a karakteranimációk, a harc maga nagyszerű,



vagyis valóban nem csak a küllemével adja el magát a BF3. A koop-ban figyelnünk kell a társunkra, mivel ha elhalálozik, a mi küldetésünk is véget ér, emellett megjelölhetünk ellenfeleket, hogy társunk lássa, honnan érdemes támadnia, vagy épp minket kimenekítenie. Többet sajnos nem láthattunk, ősszel viszont immár a teszttel térünk vissza rá.

A novemberben érkező új ***Need for Speed*** (The Run) elég nagy meglepetést okozott az E3-on, ami nem meglepő, elvégre a szériától mindent várunk, csak nem szaladgálást, verekedést. Az újabb trailerek egész kontinensek átszáguldozását mutatták be, plusz volt némi (nem eget rengető) gameplay, meg egy hófödte táj, ahol tisztára mintha Krisz ült volna a volánnál. Mindez sokat még nem mutatott nekünk, de még több újdonság az idei NFS-kivetülésből sose árthat, hisz majd mindannyiunk gépében megfordul mindegyik rész. A prezentáción immár fény derült arra, hogy 200 rivális ellen, 3000 mérföldön keresztül miért szeli át a főszereplő Amerikát. Adóssága van, nem épp egy hitelintézet felé, és ezen a grandiózus illegális versenyen ha nyer, 25 millió dollárt nyer, amivel kivásárolhatja az életét. A kipróbálható verzióban két pályán száguldhattunk. A játék leginkább a tavalyi Hot Pursuit nyomdokait követi, levágásokkal, nitróval, rendőrökkel és hasonlók, viszont (hasonlóan a Split/Second-hoz) az úton többféle veszéllyel kell majd szembenéznünk. A havas pályán a verseny szervezői rendre lövik a hegyet, hogy lavinát, kőomlást generáljanak, tehát nem csak tépnünk kell, ha lemaradunk, simán a hó alatt, vagy egy sziklára felkenődve végezhetjük. Ezek az események scripteltnek tűntek, de biztos ami biztos betették a játékba az idővisszatekerés lehetőségét a szivatós helyzetek miatt. Amit láttunk, az tetszett, ha változatos dolgokkal tudják a különböző helyszíneket feldobni, és a versenymódok választékában sem lesz hiány, akkor pazar élményt kínálhat az idei NFS is. A demó most a pozitív irányba billentette a mérleg nyelvét.



Rengeteg játék, rengeteg kipróbálható pálya, és még ezeknél is több trailer. Utóbbiakról természetesen nem írtunk, és nem is mindenhez fértünk hozzá, de azért reméljük, így is kielégítettük információéhségeteket az idei Gamescom felhozatalával kapcsolatban. Köszönjük, hogy velünk tartottatok!

A kölni Konzol Team

NYEREMÉNYJÁTÉKAINK

Tisztelt Olvasóink!

Nyereményjátékainkra a beküldési feltételek a sorozatos visszaélések miatt megváltoztak. A lentebb látható kérdésekre a választ a megadott, megjelölt helyre írjátok. Az adott nyereményjátékon, amelyiken részt vennétek, azt a szaggatott vonal mentén vágjátok ki a lapból, majd rajta a helyesnek gondolt megfejtéssel küldjétek el azt a részünkre, a kiadó postacímére, amely a következő: Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2. A borítékra, vagy abban egy papírlapra feltétlenül írjátok rá a postai címeteket, telefonszámotokat, illetve az e-mail elérhetőségeteket. Nyereményjátékainkra a beküldési határidő 2011. szeptember 16. Itt természetesen a postai feladás dátumát nézzük, tehát amit 16-án adtok fel, az is érvényesnek számít. Egy borítékba az összes válaszkupont berakhatjátok. Csak az újságból kivágott kuponokat fogadjuk el!
Dimag rendszeren keresztüli olvasóink a nyeremenyjatek@konzol.eu e-mail címre küldjék be a választ. Többszörös beküldés kizárást von maga után. Kérjük az azonosításhoz adjátok meg a Dimag rendszerben használt e-mail címeteket, a postai címeteket illetve a nyereményjáték nevét (és az esetleges kívánt platformot) tárgyként is a megfejtés mellett.



A Kiméra-fajjal kell harmadszorra is megküzdenünk a Sony exkluzív játékában, a Resistance 3-ban, ám ezúttal új főhőst irányítva akasztjuk össze a bajszunkat a rusnya idegenekkel.

Kérdés: Ki az első két epizód főszereplője?

Válasz:..

A játékot köszönjük a Sony Central and Southern Europe Kft.-nek!

Az 1999 óta futó sorozat legújabb részéből szerencsére nem akartak ismét egy új GTA-t csinálni, ezzel szemben új ötlettel frissítették a franchise kicsit vizezett vérét – a legfrissebb epizódban már nem csak különböző autók volánja mögé, de azok sofőrjeinek testébe is beszállhatunk. Egy-egy PS3-as és X360-as verziót sorsolunk, ezért kérjük, hogy a kívánt platformot is írjátok meg.



A kérdés: Melyik négy városban játszódott a legelső, Playstation-re megjelent Driver?

Válasz:..

A játékot köszönjük a seven m Kft.-nek!

Az Apollo 20-cikkben boncolgattuk, hogy mi is lehet a Hold sötét oldalán. Nos, a film alapján oda az Autobotok egyik űrhajója csapódott be. Éld át te is a mozi kalandjait a segítségünkkel, ugyanis egy PS3-as Transformers: Dark of the Moon játékot sorsolunk ki.



A kérdés: Mi a filmben látható, Holdba csapódott űrhajó neve?

Válasz:..

A nyereményjátékot a Konzol Magyarország Kft. ajánlotta fel!

Hajts gyorsan, hogy az egyik letölthető extra autó a tiéd lehessen a Verdák 2-videojátékhoz. A verseny menete mondhatni a szokásos: a dlc@konzol.eu e-mail címre küldjétek el a neveteket, címeteket, a konzolgépetek típusát, és ha jó időt futottál, elküldjük az általad kívánt platformra a választott verdát.

Választható járgányok: *Lightning McQueen, Francesco*

Előfizetőink automatikusan kapnak DLC kódot!

A letölthető tartalmakat köszönjük a PlayOn Magyarország Kft.-nek!



A Fumax kiadó jóvoltából ki tudunk sorsolni köztetek egy darab Assassin's Creed: Reneszánsz regényt, illetve további két nyertes egy-egy képregényt választhat a kiadó kínálatából (www.fumax.hu).

A kérdés: Ki a szerzője az Assassin's Creed: Reneszánsz című regénynek?

Válasz:..

Az ajándékokat köszönjük a Fumax kiadó/Goodinvest Kft.-nek.

Nyári mega-nyereményjáték második forduló!

„A leghűségesebb olvasó"-versenyünk második fordulójának a kérdését láthatod alul. A verseny egy Sony BRAVIA FULL HD-s 3D TV-ért folyik. A félreértések elkerülése végett: ezt a kupont külön add fel (ne a többi megfejtéssel együtt), s add meg a kért tárgyat is a borítékon, ami a következő: „A leghűségesebb olvasó". Amint lefutott a három lapszám mi sorsolunk egy nagyot, majd egy buli keretében átadjuk a szerencsésnek a nyereményét és a kitüntetését, mint a leghűségesebb olvasónk!



A kérdés: Minek a rövidítése a BRAVIA mozaikszó?

Válasz:..

Lemaradtál az első fordulóról? Nem probléma, rendeld meg a 13. lapszámot a kiadótól (az elofizetes@konzol.eu-n, illetve a kiadó postacímén), vagy vásárold meg azt a Console Corner üzletében. Kövesd az abban látható utasításokat, és te is pályázhatsz a Sony BRAVIA 3D-s Full HD TV-re.

Miért éri meg előfizetned a Konzol Magazinra?

Új!

Eláruljuk!

Ajándék játékkal egy évre:

12 lapszám **10.990 Ft!**

Játék nélkül egy évre:

12 lapszám **7.490 Ft!**

Fél évre:

6 lapszám **3.990 Ft!**

Megéri mert:

-pénzt spórolsz vele
-nem kell csalódnod, hogy a közeli újságosnál már elfogyott
-alkalmanként extra letölthető tartalmakat adunk
*-két korábbi lapszámot ingyen kiküldünk neked, vagy egy számmal tovább él az előfizetésed**
*-amennyiben játékkal kéred, a lenti kínálatból az éves díjjal közel egyező értékű játékot választhatsz mellé***



Menj biztosra!

A Konzol Magazint ajánlott küldeményként kaphatod kézhez az alábbi feltételekkel: 12 + 1 lapszám esetén plusz 2925 Ft-ért, 6 + 1 lapszám esetén plusz 1575 Ft-ért juthat el hozzád biztonságban a kedvenc lapod. Amennyiben két korábbi számot kérsz, akkor a díj 3085 Ft. (éves), illetve 1735 Ft. (féléves).

Előfizetési szándékodat az **elofizetes@konzol.eu** e-mail címen, továbbá postai úton a kiadó címére küldött levélben is jelezheted **(Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2.)**.

KIEMELT * AJÁNLATAINK**

PS3

UNCHARTED DRAKE'S FORTUNE

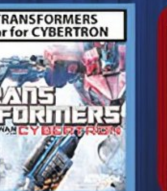

UNCHARTED 2 AMONG THIEVES


MotorStorm


R.U.S.E.


Blur

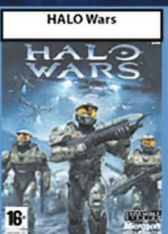

Ratchet and Clank: Tools of Destruction


TRANSFORMERS War for CYBERTRON




XBOX 360

HALO 3

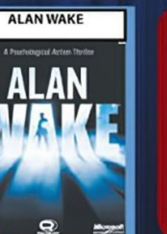

HALO Wars


GEARS of WAR


KANE & LYNCH 2

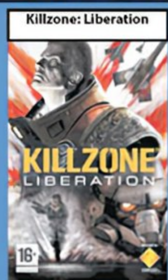

FORZA MOTORSPORT 3


Blur


ALAN WAKE




PSP

Killzone: Liberation


God of War: Chains of Olympus


TEKKEN: Dark Resurrection


Gran Turismo


Resistance Retribution


ARMY of Two: The 40th day


Indiana Jones and the STAFF OF KINGS




* Az akció keretében az aktuálisan kint lévő szám nem választható se ajándékként, se új előfizetéshez.
** Egy előfizetéshez csak egy játék választható.
*** A kiemelt ajánlat játékai korlátozott példányszámban állnak a rendelkezésünkre.
Az előfizetéshez kért ajándék játékot az előfizetés megtörténtét követően 15 munkanapon belül postázzuk.
Egyes játékok beszerzése ennél több időt vehet igénybe.
A kínálat változásának jogát fenntartjuk!

A játékok nem minden esetben fóliásak!
Egyes játékoknak a Platinum illetve Classic kiadását küldjük ki!

JELMAGYARÁZAT

A JÁTÉK CÍME

| **X360** | **PS3** | PSP | Wii | 3DS | DS |

Itt látható az adott írás típusa

A kiemelt színnel jelölt platformokon érhető el a tesztben leírt játék(a DS játékok 3DS-en is futnak ezért azt is jelöljük).

A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt! Az alábbi értékek állapíthatóak meg egy-egy program kapcsán.

10 Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!

9 Kötelező vétel, a hajad leteszed tőle!

8 Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!

7 Vagy lágy, vagy szőrösszívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit.

6 Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik.

5 Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.

4 Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem.

3 Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér.

2 Leteszteltük, hogy elkerülhesd.

1 Mi se értjük, miért tettük be…

Multiplayer: az adott értékek az offline, vagyis az egy gépen játszható játékosok számát mutatja meg
Online: értelemszerűen magunkat is beleértve hány online társunk vagy riválusunk lehet
Felbontás: itt mindig a kiadó által megadott, támogatott felbontásokat adjuk meg
PSP, 3DS és NDS játékoknál nem adjuk meg a felbontást és a hangot.

Aktuális számunk szerzői ábécé sorrendben:
Böjtös Gábor, Duke, Dzsek, EmThor, eszgé, InGen, JediEco, karfiol, Kenny, Krisz, Martin, nomad Petúnia, Picachu, RBaly, rolmanus, Szasa

JÁTÉK CÍME

10

Kiadó:
Fejlesztő:
Multiplayer: Online:
Felbontás: Hang:

Szerző neve

Lemaradtál? Nem gond, még behozhatod, a Konzol Magazin 2010-es számait (hét magazint) most mindössze csupán



1000 Ft-ért*

megvásárolhatod!

Amennyiben lecsapnál rá, jelezd azt nekünk az elofizetes@konzol.eu e-mail címen, vagy postai úton a kiadó levélcímére. Kérjük rendelésedhez a címed mellett adj meg egy telefonos elérhetőséget is.

* A lapokat egyben küldjük ki, amelyek nem férnek be minden postaládába. A szállítási díj sima postai küldeményként 900 Ft, ez esetben a kézbesítésre nem tudunk garanciát vállalni, ajánlott küldeményként 1130 Ft, futárszolgálat által 1470 Ft. Az árak tartalmazzák a légpárnás boríték árát is, amely óvja a lapokat a szállítás során előforduló sérülésektől.

Fontos! Akik személyes átvételt kérnek, ők is először postai úton, vagy az elofizetes@konzol.eu-n jelezzék azt felénk. Miután az ügyfélszolgálattal rendeződik a rendelés, az illetőt telefonon értesítjük arról, mikortól veheti át személyesen a magazinokat a Console Corner üzletében. A boltban az előzetes rendelés és annak menetének végrehajtása nélkül nem vehetőek meg akciós áron a lapok!



RESISTANCE 3®

Kérlek benneteket, hogy hallgassatok figyelmesen. Ezek talán az utolsó szavaim. A nevem Joseph Capelli. Egyike vagyok az emberiség kevés túlélőjének. A harc a végéhez közeledik. Minden a következő napokban fog eldőlni. A szakmámat nézve a nagy fertőzés előtt elismert… Mindegy… Nem lényeges, hogy ki voltam. Csak az számít, hogy most ki vagyok. Katona! Kíméletlen harcos. Mindannyian azok vagyunk, hiszen nincs más választásunk. Szinte semmink sem maradt. Elvesztettük a barátainkat, rokonainkat, életformánkat és országainkat. Mindent, amiért éltünk. És talán elveszítjük a bolygónkat is. Egy biztos! Nem fogjuk könnyen adni…

Joseph Capelli igazat beszél. Minden a következő napokban fog eldőlni! Te pedig részese lehetsz a végletekig gyötört emberiség utolsó nagy erőpróbájának. A Resistance 3 elindítása után eltűnik körülötted a kanapé, az asztal, és a tévéállvány. Pillanatok alatt elmerülsz a játék történetében, ahogy a kontrollert szorongatva a tévére meredsz. Tragédiákról, hősiességről, gyászról és halálról mesél a képernyő. A Föld a gyűlölt Kiméra faj inváziójától szenved, akik a jelek szerint a végső győzelem előtt állnak. Nincs választásod. Kíméletlen harcok, véres bevetések és lőporfüsttől bűzlő romok között vezet az utad a végkifejlet felé. A pusztítás és az öldöklő küzdelem képei mellett azonban a Resistance 3 valami mást is elhoz neked: Játékélményt! Felejthetetlen pillanatokat! Ahhoz, hogy igazán testközelből megismerd a játék harmadik felvonását, segítségül hívtam a legilletékesebb személyt, azaz a főhőst. Ismét átadom a szót Joe Capelli-nek.

Sokáig megvetően tekintettek rám. „Egy hős gyilkosa” – mondogatták a hátam mögött. Igen, valóban megöltem Nathan Hale-t. Golyót repítettem annak az embernek a fejébe, aki már a háború első szakaszában harcolt Európában. Különös történet volt az övé. A kimérák egy rettenetes rovarsereget vetettek be osztaga ellen, amely mindenkit megfertőzött. Mindenkit, kivéve Nathan-t. Végig kellett néznie, ahogy barátai átalakulnak. Az egykori bajtársakból ellenséges hibridek váltak. Hátborzongató! Nathan szervezete azonban legyőzte a vírust, ám egy részét mégis átvette az ellenség génjeinek. Erősebbé és ellenállóbbá vált, sőt még a kimérák szétszórt orvosi csomagjaival is képes volt gyógyítani magát. A Szibériából induló, és egész Európát leigázó ellenséget végül az öreg kontinens utolsó bástyája sem tudta megfékezni. Anglia elesett. Ez az időszak Resistance: Fall of Man néven vált közismertté. Később Nathan Amerikában bukkant fel. Ott volt, mikor megérkeztek a kiméra-hadosztályok első szállítórepülői, és harcolt San Francisco romjai között. Itt tudta meg, hogy nem ő az egyetlen, aki ellenállt a vírusnak. Akadtak mások is.

Belőlük alakították a Sentinel egységet, amelyhez Nathan azonnal csatlakozott. Csakis különlegesen veszélyes bevetésekre vezényelték az osztagot, ahol a halál mindennapos volt. Én csak tudom, magam is tagja voltam. Itt ismertem meg Nathan Hale-t. A barátom volt. Mégis megöltem! Kiderült, hogy a vírus őt is megfertőzte, csak lassabban ment végbe a folyamat a testében. Végül azonban kezdett átalakulni. Jól emlékszem még utolsó szavaira: „Hívnak minket… Csodálatos… És ez még csak a kezdet!" Már nem volt önmaga, nekem pedig nem volt választásom. Meghúztam a ravaszt. Nincs nap, hogy ne gondolnék rá. Talán ez a sors vár rám is. A korszak teljes krónikája megtalálható a Resistance 2-ben, ám úgy érzem, a java még csak most következik…

Így van! A java még csak most következik, és a Resistance 3-ban azt meg is kapod. Ez az alkotás nem igényel cirógató előjátékot, halk zenét és gyertyafényt. Jobb, ha keményen áll a kontroller a kezedben, mert a játék a hosszas felvezetés helyett azonnal a lényegre tér, és azt szereti, ha te irányítod. Legyél hát férfi, és adj bele mindent! Ahhoz, hogy célba érj, időről időre érdemes megkeresned a megfelelő pozíciót, és persze jól kell bánnod a fegyvereddel is. És könyörgöm! Ne felejts el védekezni! Gondolj bele, mennyi kellemetlenséggel járhat, ha a megfelelő védelem nélkül sütögeted el a fegyveredet idegen fajok társaságában.

Ha már a fegyverekről esett szó! A második részben egyszerre csupán két mordályt cipelhettél magaddal. Kevés! A fejlesztők most gondoltak mindazokra a lőporlelkületű játékosokra, akik eleve hat golyóval születtek, és egy pisztoly helyretolórugó-vezető pálcájának olajozókendőjébe pelenkázták őket. Ezúttal ugyanis tizenkét szépség lehet nálad, amelyek közül a „háromszög" megnyomása után az analóg karral választhatsz. Tiszteletüket teszik többek között olyan régi ismerősök, mint Rossmore, Bullseye vagy a Magnum. Nem maradhat el az örök kedvenc Auger sem, amelynek nem jelent akadályt a vas, a beton, vagy a vasbeton. Bemutatkozik természetesen néhány új fegyvernek látszó tárgy is, amelyekkel bőven nyolc napon túli sérülést lehet okozni. Az egyik a sokatmondó Dead Eye mesterlövészpuska, a másik pedig a kevésbé hangzatos Mutator, amely foglalkozására nézve egy vegyifegyver. Sajnos ezt a kiméra oldal is beveti, mert tudják, hogy „bomlanak" utána az emberek.

Mivel a kampányt választva az események közepébe csöppensz, azonnal fel kell venned a harcot. Totális háború ez, ahol nincs kímélet és nem ejtenek foglyokat. A korábbi epizódokhoz hasonlóan kerülnöd kell a nyílt terepeket, különben pillanatok alatt végeznek veled. De a fedezékek mögött sem vagy biztonságban. Ne feledd például az előbb említett Auger fegyvert, amely simán átüt a fedezéken, így nyilván a bőröd sem jelent neki akadályt. A kimérák ráadásul okosan mozognak és az adott helyzettől függően stratégiát váltanak. Egyszer sem fognak a puskacsöved elé sétálni hatalmas „Ide lőj!" táblával a kezükben, és azt sem hagyják, hogy sokáig egy helyen lapulj. Bekerítenek, rád támadnak, vagy megszórnak gránátokkal. A remek mesterséges intelligencia garantálja, hogy egyetlen percig sem fogsz unatkozni. Olyan heves csatákban lesz részed, amelyek közben az adrenalinszinted műholddal ütközik, és szinte érzed a vér áramlását ereidben. De vajon van bármi





esély? Legyőzhetők még a kimérák? Joseph Capelli szerint még nincs minden veszve. Létezik egy terv! Egy utolsó remény. Halljuk a szavait!
A lelkesedés elmúlt. Az elszántság beletörődéssé változott. Bevallom, nem akartam tovább harcolni. Ahhoz már túl sok vért és szenvedést láttam. Az egyetlen célom az volt, hogy feleségemmel és a fiammal tölthessem azt az időt, ami még hátravan. Együtt rejtőzünk az idegenek elől, bár nincs kétségem afelől, hogy előbb-utóbb megtalálnak. Végül valaki más bukkant ránk és ettől minden megváltozott. Dr. Fyodor Malikov keresett fel és előállt egy elképesztő tervvel. Talán van remény! Akár még győzhetünk is. De ehhez el kellene jutnunk New Yorkba. A családdal nem vállalhatom a veszélyes utat, itt kellene hagynom őket. Még a gondolatba is beleőrülök! A kedvesem azonban mégis indulásra biztat. Azt mondja, gondoljak a fiam életére. Amennyiben sikerrel járok, még van jövőnk, de ha meg sem próbálom, akkor hamarosan mindennek vége. Istenem! Fogalmam sincs mitévő legyek…

Elárulom neked, hogy főszereplőnk végül útnak indult Dr. Malikov társaságában. Kissé klisés, ám mégis szívszorító búcsúzás közepette vált el családjától, amely után csupán kisfia leejtett kesztyűje maradt számára emlékül.

fantáziája teszik színessé az utazást, és mint tudjuk, a változatosság gyönyörködtet! Bátran állíthatom, hogy a Resistance 3 esetében nem csupán a változatosság gyönyörködtet, hanem a játék grafikája is. A vizuális megjelenés a második rész stílusát követi, ám rádob néhány ezer lapáttal (vagy poligonnal). Vad robbanások tépik fel talajt,

legszebb játéka, de mindenképpen sokat hozzáad az élményhez.
Ráadásul minden helyszín megvalósítása és hangulata egész más. Az egyik pályán még egy folyón hajózol egy kiszolgált ladikkal. Azután egy elnéptelenedett városban jársz. A romok között járva átérzed a pusztítás súlyát. Lépj be a félig-meddig épen maradt épületekbe, és szinte lejátszódik előtted a háború minden borzalma. Van, ahol elszáradt karácsonyfába botlasz, az ágain keserűen gubbasztó díszekkel. A fa alatt még ott hevernek a vérfoltos karácsonyi csomagok. Másutt halott családanya fekszik elterülve a szőnyegen. Nem a kimérák ölték meg. Nem várta meg, inkább öngyilkos lett. Most már csupán szétszórt gyerekjátékok, asztalon maradt étkészletek vagy egy lerobbant mo-





Joseph ezért gondosan eltette a ruhadarabot. Egyrészt amúgy is kicsi volt a kezére, másrészt mégsem bánhat kesztyűs kézzel az ellenséggel.
Több ezer mérföldes túra vár rájuk, tele veszéllyel, és persze ugyanez vár rád is Capellit irányítva. Rommá lőtt városok, hegyek-völgyek, folyók, valamint a pályatervezők

miközben a vakító torkolattüzek villogása és a feléd tartó lövedékek fénye kitöltik a teret. Társaid fedezékről-fedezékre rohannak, tüzelnek, ordítanak. Az égen ellenséges hajók úsznak át, mindenhonnan lőnek, néha teljes a káosz. Igen, valahogy így képzelem el ezt az elkeseredett harcot. Részletgazdag megjelenítés, aprólékos munka! Nem minden idők

tor jelzi, hogy valamikor itt emberek éltek. Bármerre mész, bármerre nézel, tragikus történetek peregnek le a szemed előtt. Tudnak a srácok az Insomniacnál! Képesek voltak ismét emelni a lécet, így egy témához illő grafikai stílus tárul eléd, pazar kivitelezésben. Rég hallottunk Capelli barátunkról. Kérdezzük meg, hogy ő mit lát.
Fura felfedezést tettünk! Megváltozott a kimérák stratégiája. Évek óta tudjuk, hogy a halott embereket a hatalmas átalakító központjaikba szállítják, ahol valamiféle rejtélyes eljárással hybirdekké változtatják, majd életre keltik őket. A felgyorsult anyagcsere tette szükségessé a hátukra erősített jellegzetes hűtőcsöveket. Sokszor saját fajtársaink ellen harcoltunk! Bár tudom, ők már nem emberek... A lényeg, hogy ez most megváltozott. A kimérák egyszerűen csak az életünkre törnek, de utána otthagyják a hullákat. Miért változtattak? Talán elérték a céljaikat. Lesz még alkalmunk testközelből látni őket, bár ilyenkor nem túl beszédesek. Valószínű, hogy hamarosan történni fog valami. Valami borzalmas…

Nemcsak a kimérák változtattak, de a fejlesztők is! Így került bele a Resistance-sorozatba a 3D-opció, valamint a Move tá-

mogatása. Kezdjük a harmadik dimenzióval: 3D-t bekapcsolod, szemüveget feldobod, és üdvözlöd a mélységérzetet. Amennyiben először játszol sztereoszkópikus módban, akkor valószínűleg tetszeni fog a dolog. Úgy nagyjából negyed óráig. Utána zavaró lesz, ezért a mozgásod, és a célzásod is pontatlanná válik. Nálam legalábbis így szokott történni. Személy szerint eddig két játékkal találkoztam, ahol a 3D kifejezetten hozzáadott a játékélményhez. Az egyik a MotorStorm legutóbbi része, a másik a Killzone 3. Ezekben a játékokban nagyon jól érvényesült az újabb dimenzió, a tárgyak kinyúltak vagy kirepültek a tévéből, és a szemnek sem volt fárasztó. Amennyiben valakit el szeretnék kápráztatni, még mindig ezeket a címeket veszem elő. Sajnos a többi játék nem éri el ezt a színvonalat. A mélységérzet a Resistance 3-ban is csak befelé érvényesül. Nem igazán kell attól tartanod, hogy egy tévéből kinyúló kiméra megsimogatja a szaruhártyádat. Kipróbáltam a mozgásérzékelést is, amely általában megosztja a játékosokat. A kezedben tartott „fagyi” remekül kiváltja az analóg kart, tehát arra néz majd a szereplőd, amerre a motion kontrollerrel célzol. A mozgása meglepően pontos volt. Lehetetlen sorrendet felállítani. Szokás kérdése, hogy melyik irányítást választod inkább. Bár van egy gyanúm, hogy sokkal többen vannak még azok, akik akkor hadonásznak egy hasonló befoglaló méretű tárggyal a kezükben, ha az egy pálinkásüveg, amelynek tartalmát már javarészt ledöntötték. Mindenesetre a játékélményből egyik sem von le semmit. Sem a DualShock, sem a Move, sem a pálinka. Amíg iszom egy pohárkával, Mr. Capelli folytatja helyettem. *Dr. Malikov rájött a kimérák egyik szörnyű tervére. Hatalmas nagy baj van! Ezek az elfajzott idegenek hamarosan elkészülnek egy újfajta toronnyal, amit aztán sok száz hasonló követ. Ha sikerül nekik működésbe hozni ezeket, akkor képesek lesznek a Föld légkörét, időjárását és hőmérsékletét befolyásolni. Elképzelhetetlen fagyot és mindent elpusztító jégviharokat küldenek ránk, ha nem teszünk gyorsan valamit. Minden hadra fogható emberre, minden mozogni képes férfira és minden elszánt asszonyra szükségünk van. Ha nem járunk sikerrel, ez lesz az emberiség utolsó tele…*



Hallod? Mindenkire szükség van ehhez a háborúhoz. Rád is! Persze csak ha hazaértél a melóból, vagy ha már megírtad a leckét! De amennyiben van néhány szabad órád, akkor helyezd a PS3-ba a Resistance 3 korongját, mert egy izgalmakkal és feszültséggel teli kaland vár rád. A percenként változó hangulatodat a játék ingadozó nehézségi szintje, a felmerülő kihívások, és a teljesített pályák után érzett öröm biztosítja. Diadalmas csatakiáltások, szaporodásra buzdító jelzős szerkezetek, sóhajok és elégedett mosolyok váltják majd egymást. A nem túl egyenletes nehézség egyébiránt a sorozat védjegye is lehetne, mert mindhárom részét egyaránt jellemzi. Ugyanakkor a második epizóddal ellentétben megszűnt az automatikusan visszatöltődő energia. Az életerő-rendszer visszatért a legelső rész szisztémájához, azaz azt csak a felvehető gyógyszercsomagokkal tudjuk növelni.

A kiméra-család korábban látott tagjai is mind visszatérnek az új epizódban. Természetesen nem udvariassági látogatásra érkeznek, hogy egy jó bor mellett megvitassák az Ember-Kiméra Baráti Varróegylet megalapításának feltételeit. Sokkal udvariatlanabb magatartás jellemzi őket, még az ajtóban sem engednek előre. Feltűnnek újra a süvöltő howler kutyák, az átalakított hibridek, a sürgősen fogorvosi beavatkozást igénylő meniálok, a kifejezetten taszító widowmakerek, és még sorolhatnám. Itt az ideje, hogy kicsit megritkítsd a soraikat. Érdemes minél többször és minél eredményesebben golyót repítened a fejükbe, csápjukba, vagy amijük éppen van, mert a játék értékeli a jó teljesítményed, és rangpontokkal jutalmazza fejlődésedet.

A Resistance-sorozat, hagyományőrző módon, mindig remek multiplayer lehetőségekkel örvendezteti meg az online küzdelmekre hajlamos, kevés alvást igénylő játékosokat. Így lesz ez a hármas számú folytatásban is. Az online bétát leginkább egy 16 szeletes tortához tudnám hasonlítani. Ennyi játékosnak ad ugyanis egyszerre kóstolót a választható Team Deathmatch és Chain Reaction játékmód. Az elsőt gondolom, nem szükséges túlmagyaráznom, csapatszinten a levadászott ellenfelek után jár pont. A második sokkal több fegyelmet és összhangot igényel a csapatoktól, itt ugyanis a pálya stratégiailag fontos pontjait kell ellenőrzés alatt tartani. Amennyiben az Anything-feliratot választod, a program automatikusan keres neked egy harcot. Lehetőség van a karakterek testre szabására, a külső megjelenéstől kezdve egészen a fegyverek kiválasztásáig. És persze bármikor létrehozhatsz privát játékot is, ahol szinte minden opciót szabadon beállíthatsz. A végleges verzió bizonyára ennél gazdagabb kínálattal szolgál.

A háború tehát a harmadik felvonással folytatódik. Sem ideológia, sem vallás, sem politikai feszültség nem áll a háttérben. Ez a háború a túlélésről szól. A fajunk fennmaradása forog kockán. A puszta létünk a tét! Talán épp azért tud a játék annyira magával ragadni, mert egy egyszerű helyzetet vázol fel: vagy győzelem, vagy halál. És mindannyian a diadalra vágyunk! A Resistance 3 olyan játék, amit mindenki sajnálhat, akinél nincs otthon PS3. Én viszont leginkább azt sajnálom, hogy elfogytak az oldalak, mert nagy szívvel írtam cikket róla. Azt pedig remélem, senki sem sajnálja, hogy végigolvasta.

RESISTANCE 3

9

Kiadó: ***Sony C. E. America***
Fejlesztő: ***Insomniac***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***4-16 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Szasa



A klasszikus Driver kétségkívül a városi autózás mérföldkövének számított a maga idejében, nem csak mert képes volt lépést tartani a – konzolokon eleve meg sem jelent – Midtown Madness féle virtuális metropolisz légkörével, de a '60-as/'70-es évekbeli autósüldözéssel teli filmek/sorozatok mintájára egy igazi klasszikus akciójátékot sikerült vele teremteni. 1999-ben nem volt még PlayStation-ön hasonló szabadsággal bíró városi atmoszféra, a kis szürke konzolon az újdonság erejével hatott nem csak a virtuális közlekedés és a fizika, de igazi legendákat szőttek a részletes városi modellezés köré. Ami pedig még fontosabb, hogy maga a gameplay is egy akciódús száguldássá vált egy izgalmas nyomozgatós történet keretében, és talán ez az a kulcsfontosságú, komplex hangulati elem, amit a széria egyetlen későbbi részével sem voltak képesek visszaadni, ráadásul a GTA 3 megjelenésével már nem is igazán lehetett annyira versenyképes a sorozat.

A San Francisco alcímű ötödik résszel számomra a kezdetektől olybá tűnt, mintha az originál '99-es Driver alapjaihoz próbálnának visszatérni. Szerény meglátásom szerint egy igazi Driver-feeling megteremtéséhez a hangsúlyt a fentebb is említett, klasszikus San Francisco utcáin, illetve a Starsky és Hutch, valamint hasonszőrű sorozatok hangulatára kéne helyezni. Mégis, mivel 2011-et írunk, szintén kulcsfontosságú, hogy a játék audiovizuális téren is méltó helyet foglaljon el a HD-érában, valamint megannyi innováció után képes legyen valami újat nyújtani, pláne 12 évvel a klasszikus első rész után. A Reflections jó nyomon járt, hiszen noha a történet modern időkben játszódik – egészen pontosan néhány hónappal a Driver 3 (pontosabban Driv3r) eseményei után –, már a kezdő képsoroknál is nosztalgikus '70-es évekbeli dallamok csendülnek fel, ahogy főszereplőnk, a 38 éves John Tanner detektív (jó öreg Tanner hősünk reinkarnációja) társával, a 36 éves afroamerikai Tobias Jones-

szal egy pöpec, 1970-es Dodge Challengerben üldögél. A fő sztorivonal a – korábban már elítélt, ám szállításkor megszöktetett – veszedelmes gengszterfőnök, Jericho kézrekerítéséről szól, valamint arról, hogy nyomozgatásaink során rájöjjünk, milyen fondorlatos tervet szőtt San Francisco polgárai ellen. Az igazi csavar, és egyben a Driver: San Francisco nagy játékmenetbeli újítása Tanner különleges képessége, melyre



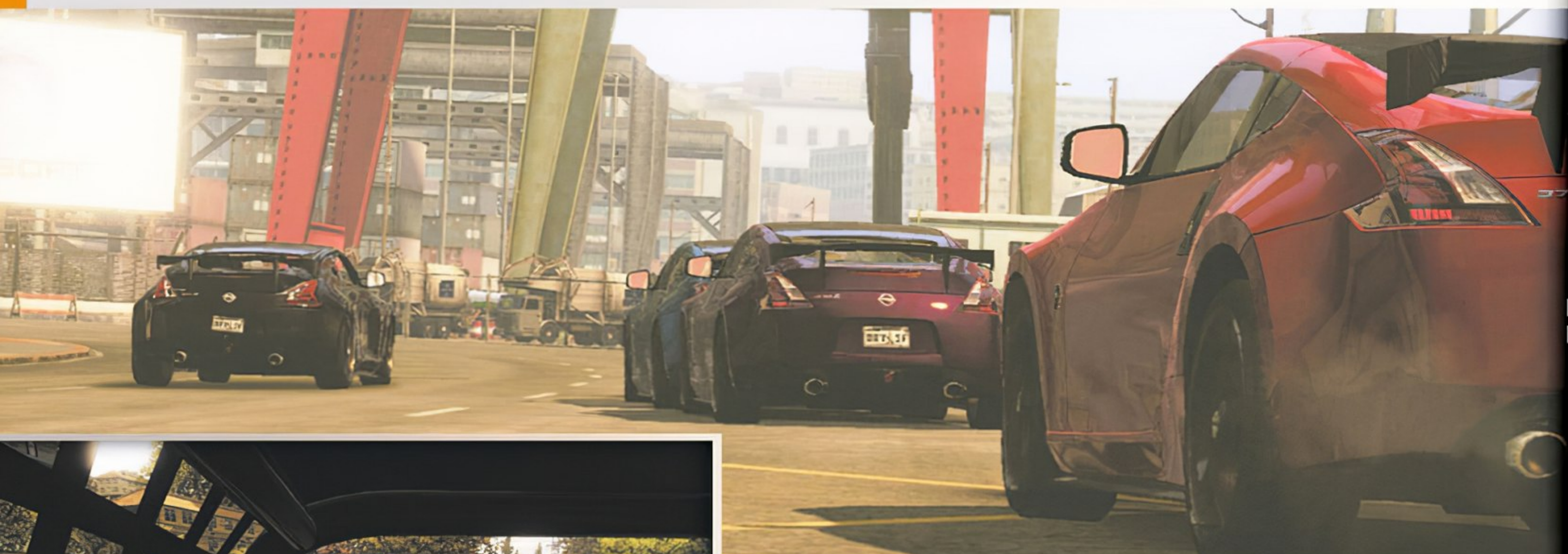


még a játék elején tesz szert egy baleset során. Nem tudni igazán, hogy a sztori tényleg folytatódik, vagy Tanner mindezt csak képzeli, miközben az intenzíven fekszik eszméletlenül, mindenesetre képes egyfajta lélekvándorlásra, egészen pontosan bármelyik autóvezető testének megszállására, ezzel együtt pedig az autók közti „utazásra". Ez az úgynevezett Shift – amit hívjunk innentől nemes egyszerűséggel siftelésnek – állítólag a Google Earth általi inspiráció nyomán született, hiszen a későbbiek folyamán szinte bármikor képesek leszünk madártávlatból pásztázni a teljes várost, és miközben az időt mátrixosan belassítva figyelhetjük a közlekedést, bármelyik tetszőleges kocsi felett átvehetjük az irányítást.

Még komplexebbé teszi a kampányt, hogy a GTA-hoz hasonlóan a fő küldetést egy speciális ikonnal jelzik a térképen, ám megannyi másik mellékküldetés teljesítése után haladhatunk csak tovább. Sőt még ezeken túl is akad rengeteg további alküldetés, azaz apróbb kihívások, ráadásul eleve ott a szabad vezetés lehetősége, mely már önmagában sok kis minijátékot rejt magában (pl. taxizás, bűnüldözés, vagy menekülés a zsaruk elől), plusz rengeteg autót vásárolhatunk, beleértve magukat a műhelyeket is, ezzel megnyitva újabb kihívásokat és kocsikat. Kreditünket egy egységes „akaraterőpont" gyűjtésével mérik (WP – Willpower), mely nem csak küldetések teljesítése után özönlik hozzánk, hanem a speciális vezetői feature-ök (pl. driftelés, ugratás, előzés stb.) során is folyamatosan gyarapodik, ráadásul különféle upgrade-eket is vásárolhatunk általa (pl. jobb nitró, nagyobb átláthatóság a térképen, vagy nagyobb akaraterőpont-szorzó). Ez a rendszer bizony nagyon szokatlan egy Driver-játéktól, de az innováción túl sokkal inkább lehet ez egy válasz, azaz megfelelés az olyan trendi sandbox játékokkal szemben, mint a GTA-sorozat, vagy a Test Drive Unlimited.

Jericho utáni nyomozásunk természetesen továbbra is a fővonalat képezi, habár a 16 sárga T-ikonnal jelzett alapküldetés önmagában igen kevés lenne, még a sztorihoz kapcsoló rövidebb-hosszabb bejátszások ellenére is. Szerencsére a szintén sárga ikonokkal jelzett további 28 városi küldetés sok esetben kapcsolódik az alaptörténethez, így nem lesz hiány például üldözésekben, gyanúsítottak óvatos követésében, páncélautók védelmezésében, vagy kamionok megállításában.
A további 81 kék ikonnal jelölt kihívás, valamint az ún. aktivitások már teljesen függetlenek a sztorivonaltól, hiszen zömmel utcai versenyek, checkpointos időfutamok, vagy szimpla rendőrös üldözések, illetve egyéb különféle városi szituációk – mégis szinte mindegyikhez kitaláltak valamilyen alapszituációt: pl. próbakörre vittem egy verdát, és rá kell hozni a frászt az eladóra a gyors vezetéssel, vagy egy testvéremmel meg kell nyernünk egy utcai versenyt, hogy új életet kezdhessünk, vagy egy bűnöző csajszi élettársaként le kell lépnünk a zsaruk elől, hogy bekaszáljuk a nagy lóvét stb.
A legnagyobb számmal elérhető bátorságpróbák afféle instant stunt küldetések, melyekkel akaraterőpontjainkat növelhetjük, illetve újabb kihívásokat nyithatunk meg általuk. Például ötven métert kell ugratni egy autóval; forgalommal szemben kell hajtani 110-es sebességnél; fel kell gyorsulni 250-re stb. A városban közben lépten-nyomon el lettek szórva afféle filmikonok, melyeket begyűjtve nehezebb, speciális filmes küldetéseket nyithatunk meg egy forgatáshoz, pl.







egy nagyon agilis – keresztül-kasul hajtó – menekülőt mindenféle különleges képesség nélkül négy percen belül elkapni.
Noha a Driver: San Francisco kizárólag a vezetésről szól, hiszen nem lehet kiszállni a kocsikból, illetve nem lehet lövöldözni, mégis sokszor úgy éreztem magam, mint egy stratégiai gammában, ugyanis a küldetéseknél/kihívásoknál sok esetben erőteljesen megkövetelt siftelés nem egy esetben totálisan kiváltotta magát a száguldást. Például utcai versenyzőket üldözünk, de közben folyamatosan váltogatok köztem és a partnerem kocsija között, illetve újra meg újra átsiftelek a szembeforgalomba, egy erre alkalmas kocsiba, hogy szemből nekihajtsak a menekülőknek.

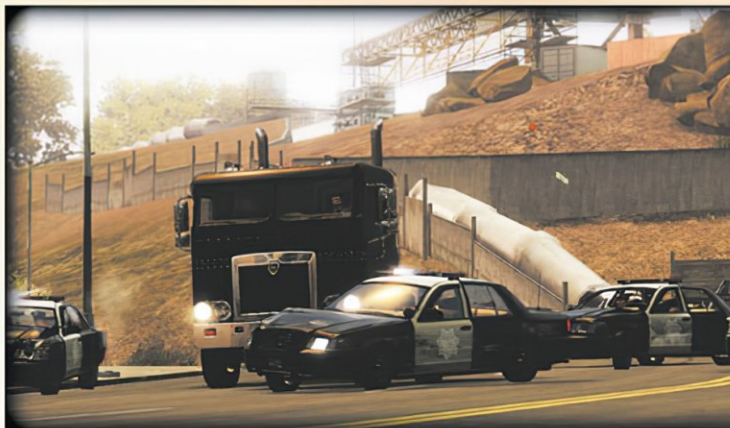
A fejezetek során egyre inkább elénk táruló San Francisco nem csak rendkívül hangulatos terep a jól ismert emelkedőivel, de az összesen több mint 210 mérföldet, azaz 336 kilométernyi úthálózatot felölelő város bőséges játékteret is biztosít. Ellenben az anno még legendás modellezésnek – legyen az bármilyen pontos – mára már koránt sincs akkora jelentősége, pláne, hogy a játék közel sem nyújt olyan metropoliszi légkört, mint akár a GTA IV. Vannak szép helyszínek és jellegzetes épületek, mint akár a főállomás, vagy a Golden Gate, ám a város valahogy mégis túl steril benyomást kelt, ráadásul az utakról még csak véletlenül sem lehet letérni. Hiába is akartam volna pl. egy hangulatos tavacskát közelebbről megvizslatni, a fél méteres kis korlát betonfalként vette körbe. Akadnak szép számmal kocsik, vannak járókelők (akiket még hátulról sunyin megközelítve sem tudtam elcsapni, hiszen pókösztönükre hagyatkozva mindig félrecsusszantak), illetve akad jó néhány buszmegálló, telefonfülke, tábla, a szélben szállingózó újságpapír, esetleg varjak… de ezeket leszámítva mintha fix csatornákban közlekednénk, melyekre ráhúztak egy városi textúrát.
Akadnak sajnos V-Sync, élsimítási, valamint pop up hibák is, a képfrissítés mégis relatíve stabilnak mondható.
Hol vannak viszont a jó öreg napszakok, a váltakozó időjárás, vagy akár a 12 éve még egész jól működő KRESZ?? Igaz, néha most is találkoztam piros lámpával – no persze a sárga valahogy lemaradt –, de a legtöbb kereszteződésben általánosan minden zöld. Az indexet is lespórolták, de sebességmérőnk legalább van, ha be akarjuk tartani az ötvenes korlátot. Na nem mintha bármelyik fakabátot is ez érdekelné, hiszen még akkor sem foglalkoznak velünk, ha közvetlenül mellettük okozunk balesetet a szembejövő sávban; kizárólag arra pipulnak be, ha nekik megyünk. Hiába a sok különböző nézet, azt sem értem, hogy pl. miért nem lehet a visszapillantó tükröket használni, szóval ez így 2011-ben, mint városi könnyed autókázás egy nagy nulla.
Licencelt verdák viszont szép számmal akadnak, összesen 140 nyitható meg, köztük olyan gyöngyszemekkel is, mint a Shelby GT500 (1967), az Aston Martin DB9 Volante (2010), a McLaren F1, a Ford GT (2006), vagy a 2009-es Dodge Viper. Sokan szidták a demó alapján a járgányok csúszkálós mivoltát, de ennek magyarázatához elég jól ismerni a klasszikus Driver tradicionális, driftelős kanyarbevitelét. Egyébiránt szerintem egész korrekt az irányíthatóság, navigálni is jól lehet, és ha szimulátorról nem is beszélhetünk, azért a modellek között is van bőven különbség a menettulajdonságban, a fizikában és motorhangban is. Tele a város különféle járgányokkal, így gyakoriak a buszok, az ugratóként is szolgáló transport trailerek, kamionok, és egyéb teherautók is, melyek közül bármelyik vezethető, de a motorkerékpár sajnos kimaradt. Nincsenek maradandóan látványos balesetek, de a





karambolok azért megállják a helyüket – jó gyakoriak a csörömpölős csattanások, és a törésmodell is megteszi. A mesterséges intelligencia ellenben körülbelül egy 10 éves játék szintjén van, tulajdonképpen már az is nagy teljesítmény, hogy a forgalom képes kikerülni, ha megállunk az út közepén. Akadt persze érdekes bug, mikor pl. 360 fokos driftelésnél kvázi tornádóként söpörtem arrébb egy 10 tonnás kamiont, és a fizikát illetően érdekes az a macskaeffektus is, hogy boruláskor mindig a talpunkra esünk, de igazából kevés olyan hiányosságot tapasztaltam, ami száguldozás közben anynyira a játékmenet rovására mehetne. A legfőbb problémám sokkal inkább azzal van, hogy a sok mellékküldetés – noha ness 3 városi mókáihoz hasonlíthatnék, de ez így NEM Driver. A sok kocsi vásárlásának, és a kihívások megnyitásának nincsen semmilyen igazi haszna hosszútávon, ha csak nem az achievementek és trófeák begyűjtése a célunk. Tehát, habár magát a siftelést egy jó ötletnek tartom, az egész rendszer, mely elvileg az akaraterőpontok folyamatos gyűjtéséről szól, úgy általában nem lett igazán jól kidolgozva, hiszen nincsen benne igazán motiváló cél. Azaz van egy relatíve rövidke főszál, amely köré egy hatalmas kiegészítést rendeltek extra mókának, de ezzel sajnos kissé eltértek az igazi Driver jellegétől. Nem szeretnék persze megfeledkezni olyan érdekességekről sem, mint a rendezői szék, ahol végre és nem képesek igazán továbblépni, maximum a grafikában. Azaz szigorúan nézve leragadtak az elsőre talán tetszetős, mégis üres városban körözö virtuális autóknál, de itt jelen esetben csalódottan konstatálhatjuk, hogy némely elem még PlayStation-ön is komolyabban volt kidolgozva. Ettől függetlenül a legtöbb verseny és kihívás remek móka – miután belejöttem a siftelésbe, rutinosan váltogattam kocsiról kocsira, és sokszor „csalással" nyertem meg a futamokat. Tetszett a kocsik nitró lökete, vagy a rúgóként funkcionáló faltörő kos funkció: mikor hátulról nekilódultam az üldözöttnek. Jó volt driftelni, ugratni stb., és végső soron nagyszerűen el-







jópofáknak bizonyultak – túlságosan is elvonják a figyelmet a fő sztorivonalról, azaz megtörik a folytonosságot. Egyrészről jó ötlet, hogy kötelezővé tették a sok kis minijátékba való belekóstolást, másrészről felmerül a kérdés, hogy egyáltalán szükség volt-e erre. Az elején túlságosan zavarosnak éreztem a hatalmas kavalkádot, így csak annyi mellékküldetést hajtottam végre, hogy továbbmehessek a sztoriban, így viszont szinte ijesztő gyorsasággal haladtam előre a – valóban rövidnek bizonyuló – sztoriban. Aztán egyik éjjel totál beleástam magam a mellékküldetésekbe, és arra jöttem rá, hogy hasonlóan rájuk lehet kattanni, mint a GTA világában. Rutinszerűen el lehet sajátítani a siftelést, sorra futtattam ki a kihívásokat, rendre vásároltam a kocsikat/műhelyeket… aztán mikor egy városrészben már nem volt több, felmerült a kérdés, hogy mindez mire jó? Pozitívum, hogy extra feature-ként órákig el lehet szöszmötölni a sok kis aljátékkal, melyeket leginkább a jó öreg Midtown Madvisszatértek a széria kezdetén népszerű filmkészítéshez, mely számos rekord és egyéb eredmény mellett online profilunk színesítésére is szolgál. Tisztességes 8 játékos multiplayt is kaptunk különféle mókás csapatalapú, illetve mindenki-mindenki ellen jellegű minijátékokkal. Ezek lehetnek versenyek, checkpoint-futamok, vagy csapatalapú üldözéses akciók, továbbá osztott képernyőn lehetőség van kooperatív, és egyéb egymás elleni módokra is. Szavatosság terén tehát nem lehetne okunk a panaszra, de egy Drivernek elsősorban a jól összerakott sztorira épülő folyamatos akcióról kéne szólnia, amely itt közel sem ér el olyan mélységeket, mint a klasszikus elődnél. Sajnos az sem elhanyagolható tényező, hogy sok más jól ismert sorozathoz hasonlóan – lásd pl. Gran Turismo vagy Halo – a fejlesztők elsősorban még mindig a hajdanán lefektetett alapokból építkeznek, voltam a sok kis aljátékkal, tehát az SF autós játéknak nem egy rossz vétel, csak sajnos túlságosan elvonják a figyelmet az igazi történetről, 2011-es szemmel pedig kevés igazán maradandót nyújt, és a legnagyobb hibája, hogy továbbra sem fogták meg az igazi Driver lényegét.

DRIVER:
SAN FRANCISCO

7

Kiadó: ***Ubisoft***
Fejlesztő: ***Ubisoft Reflections***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2-8 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Krisz

CALL OF JUAREZ the CARTEL

A jó öreg vadnyugatról a „legkirályabb feldolgozás" címet eddig talán a Red Dead Redemption tudhatta magáénak, noha nem szabad megfeledkeznünk olyan evolúciós lépcsőfokokról sem, mint a Gun, vagy a Call of Juarez-sorozat. Utóbbinál a Ubisoft idén kissé merész lépésre szánta el magát, így vadnyugati belsőnézetes lövöldénk harmadik epizódjában immáron modern idők köszöntenek vissza.

A vadnyugati szellemhez valahol továbbra is hűek próbáltak maradni, így az igazi western feeling szerves részeként belecsempésztek jó néhány keménykötésű nagydumás hőst, sok-sok nehézfiút a kietlen ismeretlen messzeségben, és persze megannyi izgalmas tűzharcot, melyhez remek helyszínül szolgálhat a délnyugati partszakasz, egészen Mexikó Juarez városáig. Az eredmény pedig egy mára már egyre tipikusabbnak mondható gengszter shooter, laza dumákkal, no meg sok-sok erőszakkal, és persze némi erotikával fűszerezve, kicsit Kane & Lynch stílusban, és picit talán Quentin Tarantino-tól, illetve Robert Rodriguez-től is ihletet merítve.
A fiktív háttérsztoriban a drogkereskedelemre szakosodott mexikói Mendoza-kartell jutott főszerephez, miután a rosszfiúk egy csöppet túl messzire merészkedtek egy amerikai kormányépület elleni terrortámadásukkal. Az Egyesült Államok kormánya nem kíván nyílt konfliktust Mexikóval, ellenben az teljes körű együttműködést ígér, így egy kisebb fajta háborút elkerülve okosabbnak vélték inkább egy némileg szűkebb, ám annál specializáltabb akció-csoport megszervezését. A Los Angeles-i rendőrségtől köszönthetjük igazi főhősünket, a volt vietnámi veteránt, Ben McCall-t. Ben tapasztalt öreg róka, vérbeli őszes hajú detektív, aki jól ismeri az utca söpredékét, annak minden mocskával együtt. Makacs, mindenre elszánt vérkopó, tipikus régi szabású vadnyugati rendőrbíró alkat, de nem ám olyan jólszituált változatban, mint a legendás Wyatt Earp, párhuzamot ellenben sokkal inkább vonhatnánk pl. Reuben J. Cogburn rendőrbíróval (A félszemű – Jeff Bridges). Ben karaktere egyébként igen közeli megfelelője Ray McCall tiszteletesnek a korábbi Call of Juarez-részekből. A DEA-tól Eddie Guerra ügynököt köszönthetjük, aki némileg szófukarabb karakternek jött le nekem, aki szeret megbújni napszemüvege mögött. Őt jellemezhetném a hasonszőrű történetek tipikus „Smith ügynök" kliséjének. Csendes, talán kicsit magának való, de profi, és ami a lényeg, hogy jól végzi a munkáját. Végül az FBI-tól csatlakozik hozzánk a stílusában merőben különböző, kicsit nagyszájú, de agilis sportos csajszi, avagy Kim Evans ügynök.



Ők hárman alkotják a remek hármast a drogkartell ellen, akiknek nyomozásainál már az első körökben felmerül, hogy egy tégla lehet a három nagy szervezet egyikében, ezért kulcsfontosságú, hogy az akció titokban folyjon, az alvilágba való beépülésüknek pedig ne legyen nyoma. Utóbbinál persze az egyszeri játékos is könnyen beláthatja, hogy a „diszkréció" fogalma már az első küldetések után nevetséges elképzelésnek bizonyul, hiszen hőseink mindenkit szétlőnek, aki csúnyán néz rájuk a kaliforniai Los Angelestől egészen a mexikói Juarez-ig.

A kampány mód érdekessége, hogy lényegében három különböző karakterrel játszhatjuk végig a történetet, ám a fő sztorivonal ugyanaz, mindössze apró, személyre szabott mellékküldetéseket kaphatunk (pl. Ben „bőrében" informálódhatunk, hogy nyomozás indult a társunk, Eddie ellen). A küldetések megkezdése előtt mindig a lobby-ba kerülünk, ahol egyfelől részt vehetünk egy



online koop módban, másrészt átszervezhetjük fegyverarzenálunkat. Összesen két fegyver lehet nálunk, avagy egy stukker és egy „rifle". Jópofának tartom, hogy egyszerre akár két pisztollyal is lehet durrantani, a bal-jobb lövésekkel felváltva, de igazából ez csak a konkrét scriptelt szituációknál kapott főbb szerepet (legalábbis nálam). 90 %-ban úgyis mindig a kezdeti kis AK-t használtam mely (itt!!) a lehető legjobb választásnak bizonyult még a később megnyitható modern fegyverekkel szemben is, hiszen jól zoomol, jól soroz, gyorsan tölt, és alig egy-két lövés már halálos. Akad még gránát is, mely ugyan hatásos, de ott vannak mellette a jól bevált robbanó hordók, plusz az autók felrobbantása, ami egyben szerves részévé is vált a játéknak. Számtalan heves, tömeges párbajnál bújtak meg a rosszfiúk zömmel négykerekű járgányaik mögött, melyek, ha kieresztünk rájuk egy sorozatot, máris halálos csapdává változnak. Igazi filmes, illetve videojátékos klisévé vált már, hogy ha lángoló kocsit látsz, akkor húzzál mielőbb nyúlcipőt. Pedig az Állítólag/Mítoszrombolók műsora pl. már rég bebizonyította, hogy a kocsik a valóságban NEM robbannak fel, ha felborulnak, ha akár egy egész tárral a tankjára lőnek, sőt még akkor sem, ha véletlenül mégis kigyulladna a tank. Itt azonban nagyon is… vagy mégsem mindig?

Mintha valami véletlen folytán ki lenne válogatva, hogy melyik kocsi robban fel, és melyik nem, illetve mintha még véletlenszerűbben ki lenne szórva, hogy számos objektum reagál lövésre, sokuk pedig nem. A robbanásra amúgy is immúnisabbak vagyunk, mint a rosszfiúk, hisz míg egy autó, vagy gránát akár több méteres távolságból is leteríthet egy kisebb brigádot, addig minket közvetlen közelről is inkább csak a fölre küld egy script formájában.

Minden fejezetben bekeveredünk egy-egy komolyabb tűzharcba, ahol szinte egész bandákat kell likvidálni. Megdöbbentő, mekkora hadseregből állnak ezek a csapatok, nem is tudom, honnan sorozzák be azt a több száz divatos fekát, meg rapper csávót, és persze mindnek van uzija, AK-ja, olykor gránátja, rakétavetője, vagy akár még snipere is, de minimum egy ütős kis stukkere. No persze akadnak nyugisabb közjátékok is, ahol egyrészről nagymennyiségű szövegelést és átvezető videót kapunk, illetve sokszor csak szó szerint nyomozgatunk, azaz megfigyelünk, követünk valakit, vagy kérdezősködünk. Ennek megfelelően – ha éppen nem háborúzunk pl. egy dokkban – sokszor tévedünk rosszfiúk nyilvánosabb felségterületére, legyen szó akár egy szimpla bárról, vagy bármilyen közösségi épületről, ahol össznépi gyűlést lehet tartani, ott pedig nem illdomos a fegyverviselés, és itt jön képbe akaratunk kicsit nyomatékosabb – ám mégsem olyan végzetesen véres – érvénybe léptetése: a „bunyó"! Persze az egész igen csak gyatra hatást kelt, hiszen mind a blokkolás, mind a bal-jobb egyenesek eléggé pontatlanok, maga a verekedés is igen kaotikus, és furcsa mód néha meg se érezzük, mikor elkezdenek lökdösődni, de a keményfiúk legalább hamar földre kerülnek.

A fő hangsúly ellenben mégiscsak az akción van, ennek megfelelően pedig nagy számban fordulnak elő autósüldözések, ahol olykor mi vezethetünk, vagy ott a kedvencem, az autópályás száguldás, mikor az ablakon kihajolva tüzelhetünk az anyósülésről. Az ilyen és ehhez hasonló csapatmunkára épülnek a kooperatív elemek is, mint akár a fedező tűz leadása, miközben egyikünk a szellemfigurákkal jelölt biztos helyre fut tovább, illetve termekbe való berontásnál az ajtó két oldalára kell állnunk, hogy aztán betörve egy lassított lövöldözéssel az összes ellenfelet kiiktassuk (láttunk már máshol hasonlót, nem is egyszer).

A béna fizikára és irrealitásra tipikusan jellemző, mikor egyik vendégszereplőnk, Dempsey őrmester sofőrködik a csapatnak, de olyan laza stílusban, hogy berosálsz. Simán oldalba trafál furgonjával egy éppen az útra kanyarodó kocsit, majd rezzenéstelenül hajt tovább – megjegyzem mindezt egy titkos bevetésen –, majd mikor menekülőre fogjuk a dolgot, a mellékutcákban lazán áthajt a földön guggoló civileken. Az ütközéseket egyébként ennek ellenére mégis érdemes kerülni, amennyiben mi vezetnénk, habár az elég gagyi, hogy frontális ütközéseknél be sem adja a nagy crash-t, csak rögtön képszakadás jön, és a béna újrakezdő kiírás fogad.

Jó hír viszont, hogy közel sincs olyan idegesítően hosszú újratöltés, mint pl. a Duke Nukem

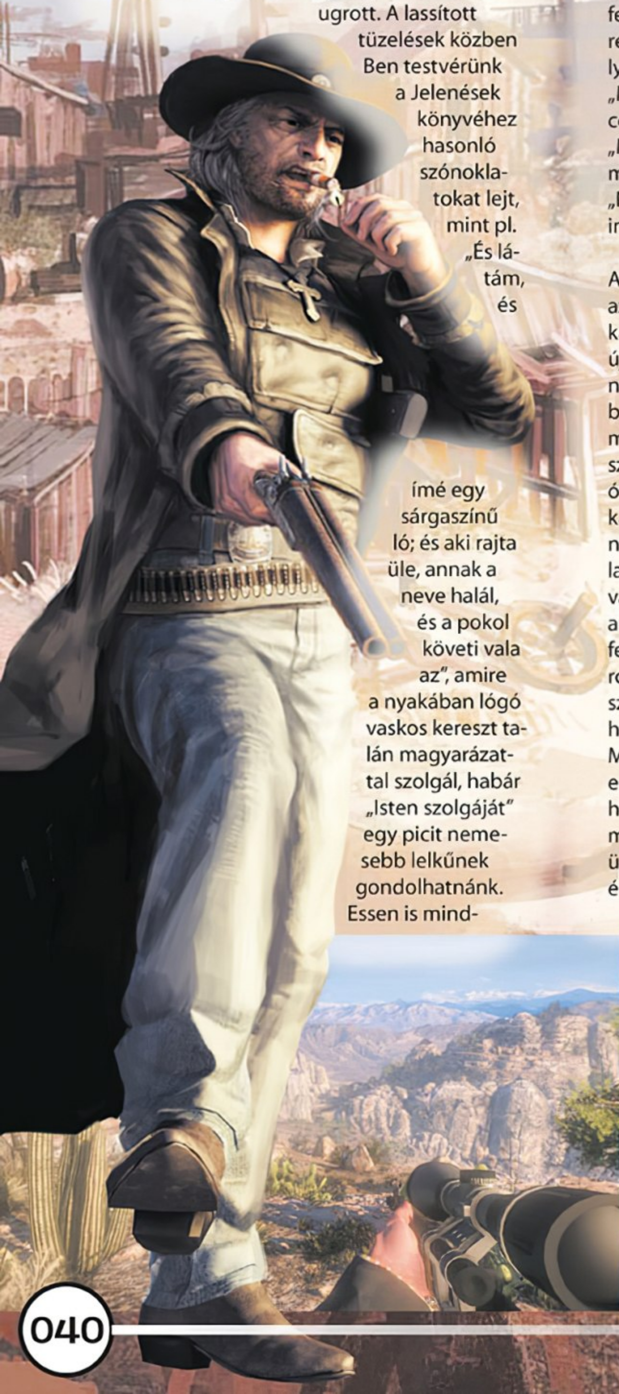






Forever esetében, és a checkpointok is egész közel vannak egymáshoz. Persze a játék mégis fel tud idegesíteni, gondolok itt pl. a harcokra a nehezen belátható dokkoknál, vagy mikor a pénzszállító kocsi szállítmányát kell biztos helyre cipelni, mielőtt a felborult tartálykamion felrobbanna. Szerencsétlen Ben-ék olyan lajhártempóban cipelik azt az „óriási", hátizsák méretű pénzeszsákot, mintha 20 kg-os súlyzótárcsákkal pakolták volna tele, közben meg egyenként figyeljünk a furgonokkal helyszínre siető ellenállásra, mindezt szűkös határidőn belül.

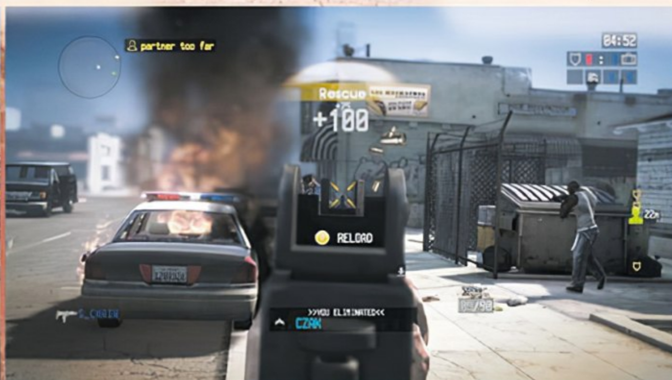
A tűzharcok között folyamatosan töltődik a „CM" módunk, így rendszeresen átválthatunk ideiglenesen koncentrációs módra, ahol lassított felvételben szedhetjük le az ellent. Nem egy akkora innovatív találmány, hiszen láthattuk már akár a Gun-ban is, illetve a Max Payne óta rengetegszer, a vadnyugati Call of Juarez-re jellemző kijelölgetés ellenben ugrott. A lassított tüzelések közben Ben testvérünk a Jelenések könyvéhez hasonló szónoklatokat lejt, mint pl. „És látám, és íme egy sárgaszínű ló; és aki rajta üle, annak a neve halál, és a pokol követi vala az", amire a nyakában lógó vaskos kereszt talán magyarázattal szolgál, habár „Isten szolgáját" egy picit nemesebb lelkűnek gondolhatnánk. Essen is mindjárt szó akkora a szövegekről, melyek az átvezetőkben hellyel közzel meg is állják a helyüket egy B-, illetve C-kategóriás hollywoodi film forgatókönyvéhez mérten, de azért akció közben is fantasztikus segítséggel látnak el minket társaink, pl., „elöl", „hátul", vagy „fedezékbe", hiszen ha nem mondják észre sem vesszük, hogy ezerrel lőnek ránk. Olyan dumákra, mint amik például a Kane & Lynch-nél voltak, ne is számítsunk, inkább csak sablon beszólásokra, mint pl. „Ha nem fedeznénk, már rég ki lennél lyuggatva!", „Mi lenne, ha céloznál?!", „Meglakoltok mocskok!", vagy „Nem juttok ki innen!" stb.



A szövegek és az irrealizmus kapcsán persze újra felhozhatnám Dempsey bácsit, akinek még külön szólnak is, hogy óvatosan vezessen, mire közvetlenül a kisebb karambolja előtt nyugtázza, hogy „csigavér, nem ez az első bevetése", majd a többiek is lazán csak annyit mondanak, hogy „hú itt ma valakinek rossz napja lehetett". A jól szituált arany nyakláncos rosszfiúk közben szintén fergeteges aranyköpéseket lejtenek, pl. sorozom őket gépfegyverrel, az egyiket éppen sz*rrá lövöm, mire a másik megszólal: „Valahol itt kell lenniük, keressétek őket tovább!" Mondjuk ez még betudható annak, miszerint egy drogbandával vesszük fel a harcot, és hát biztos beszívtak, de aztán ráadásnak miután kinyírtam egy tucat gengsztert, Kim ügynökünk elsüti, hogy „Siessünk, mielőtt észrevesznek!".



Bugokban sajnos nem szűkölködik a Cartel, na de a fejlesztők a szimpla 720p-s motor esetében nem álltak meg az uncsi pop-up, élsimítási , hangelcsúszós, beragadós és egyéb hibáknál, Foxhound kolléga pl. nem volt rest a youtube-ra („CoJ bug" néven) fellőni egy érdekes UFO jelenséget, mikor egy verda a póznák felett lebeg, és szintén kollégánk lőtte fel a videót a táncparkett ördögéről is („CoJ tánc"). A facebookon látva először azt hittem, valami Sims jelenet, aztán mikor a Panorama klubba betérve viszontláttam a csávót, hangosan röhögtem, mikor felismertem, szédületes micsoda elvetemült táncot lejt. Ha szorgosan keresgélünk, találhatunk videót a nyakáig a földbe süppedő karakterekről is, illetve MPetivel, lelkes játékos szívű laptulajunkkal egyszer megesett, hogy egy hibás betöltés miatt az egész mentése odaveszett, és újra kellett kezdenie egy egész fejezetet. Enyhe túlzás lenne persze azt állítani, hogy jellemző jelenség lenne, és hasonlót láttam már sajnos más stuffnál is nem egyszer, de az biztos, hogy mindez kétségkívül dühítő egy bolti játéknál. Hajlamos a bugokra a multiplay is, noha jópofának tartottam a zsaruknál a rendőrörsöt, mint lobby-t, a sötét oldalon







pedig a lepukkant kis rejtekhelyet. Nyomhatunk küldetés alapú, de sima pörgős team deathmatch-eket is. Semmi bajom a jól bevált zsaruk vs. bűnözők felállással, és a gameplay sem olyan rossz, hiszen szimpla lövöldözésen túl támogatást is nyújthatunk társainknak (pl. gyors orvosi segítséget, akárcsak koop módban), de a meccsek picit nehézkesen jöttek össze, és sajnos némi akadozást is fölfedeztem, pedig 12 játékosnak nem szabadna ilyen megterhelőnek lennie.

Illene végre summázni élményeim, melyek bizony kezdetben erősen az unalmas és egyhangú felé tendáltak, így a látszólagos sokszínűség mellett erősen kérdéses az újrajátszhatósági faktor. A személyre szabott miniküldetések egyébként kimerülnek néhány telefonhívásban, melyeknél az adott helyszíneken külön jelzik nekünk – pl. egy mobilikonnal –, hogy hova menjünk, és kit szólítsunk meg (pl. pirítsunk rá valakire, hogy leszálljon a barátnőnkről), szóval eléggé szájbarágós, mint amúgy minden egyéb feladat is az egész játékban. A továbbjutást is külön pontocskák jelölik a képernyőn, radaron pedig sárga csillagok. Apró érdekesség lehet még a „dirty cop" feature, miszerint minden pályán adott számú speciális cuccot kell titokban bezsebelni, azaz úgy, hogy társaink ne vegyenek közben észre.
A dallamok ugyan legtöbbször olyan átlagos semmilyenek, de az akciódús filmes zenék már pörgősebbek a lövöldözéseknél, és néha egy kis korrekt westernes muzsika is betéved – Viva la Mexiko! Akadnak prostik, némi mellvillantás, egy jó nagy adag erőszak, meg jópofa diszkók is, ahol klisészerűen ismételgetve sorra idiótáztak, meg seggfejeztek le, ahogy arrébb toltam a táncikáló csajokat (akik jellemzően a béna fizikára közben ugyanazt a mozgást leadva „csúsztak arrébb" a padló felett).
Persze nem vagyunk vakok, hamar lejön, milyen középszerű anyag ez, tele bugokkal, meg néhány irreális hülyeséggel. A bűnözők ugyanúgy néznek ki – már csömöröm lett a sok szürke kapucnis, stukkeres divatmajomtól –, ugyanazokat a béna, tipikus gengszter dumákat nyomatják, a mesterséges intelligencia is olyan amilyen – beleértve a ratyi fizikát –, így ha erre nagyon érzékeny vagy, nyugodtan tekintsd ezt egy 4-5 pontos cuccnak. Ellenben az akció tekintetében mindez szerintem nem is annyira érdekes, egyszerűen csak középszerű az anyag, így el lehet vonatkoztatni a hibáitól. A gameplay természetesen scriptelt, így amíg nem nyírod ki az x fős brigádot, nem megy tovább az esemény. Karakterábrázolásoknál is inkább csak az átvezetők állják meg a helyüket, de azért azt tegyük hozzá, hogy a 15 fejezeten át igen változatos pályákkal és egész szép környezettel találkoztam, beleértve az erdőt, sivatagot, és persze Los Angeles utcáit is. Néha mindez meglepően szép, akár szélben táncoló fűszálakkal, olykor meg tele van nyomva az egész ocsmány blurrel.
A medium nehézségi szint korrektül lett belőve, az utcai harcok pedig egy idő után egész hangulatossá válnak, és a trófeákat/achievementeket is egész bőkezűen osztogatja a játék, ami ugyan nem lett méltó a Call of Juarez-széria hírnevéhez, és korántsem egy kihagyhatatlan darab, mégis úgy érzem van ebben annyi potenciál, hogy ha csak egy könnyed gengszteres shooterre vágysz, akkor érdemes tenni vele egy próbát, már csak a single/multi tartalom miatt is.











CALL OF JUAREZ: THE CARTEL

6

Kiadó: ***Ubisoft***
Fejlesztő: ***Techland***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2-12 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Krisz

MÉLYÉPÍTŐ LABOR KFT.

Mélyépítő Labor Kft.

Kedves olvasónk. A Konzol Magazin kezdete óta hónapról hónapra láthatod egyik legfőbb támogatónk logóját lapunk hasábjain, amely a Mélyépítő Labort hirdeti. Meglehet, a cikkeink által felkeltettük az érdeklődésedet a játékfejlesztés iránt, programozóként, grafikusként, de ha ez „részben" egy hobbi a számodra, tudunk mással is szolgálni. A szakma és a cég, amiről szó esik most, igen fontos a hazai ipar számára is.

A Mélyépítő Labor 17 éves fennállása során szinte az összes nagyobb, fontosabb építkezésen jelen volt. Főbb profiljukba az autópálya- és útépítésekhez kapcsolódó alkalmassági talajvizsgálatok, laboratóriumi, megfelelőségi ellenőrzések tartoznak. Ezek közül különösen büszkék a budapesti munkákra, melyek közül sok a főváros szépítését is szolgálta, legyen az az Egyetemváros (Infopark), a felújított Károly körút, vagy a Budapest Sportcsarnok.

A munka változatos és sokszínű, majd minden nap más és más helyen kell dolgozni, ebből kiindulva a folytonos tanulás nélkülözhetetlen a helyes munkavégzéshez. Az ML ennek megfelelően kiemelt hangsúlyt fektet a szakmai továbbképzésekre, oktatásra, melyre az EU által gyakran megújított, javított eljárási standardok, vizsgálatok és szabványok miatt is szükség van.



Az építőipari, a műszaki tanulmányok fontosak napjainkban (felsőfokon), sőt az egyik legjobban keresett munkaerőnek számítanak az ilyen végzettséggel rendelkező fiatalok a magyar piacon is. A fentiek által szerzett tudás műszaki, építészeti vagy hasonló területen is ide értendőek. Az említett cég munkáinak eredményeivel nap mint nap találkozhatsz: autópályák, bevásárlóközpontok, lakóparkok, aluljárók rengetegének a tökéletes kivitelezésében segédkezett a Mélyépítő Labor. A labor, amely főképp talajvizsgálatokat végez, megfelelőségi, utántöltési, építésre alkalmatossági ítéleteket hoz.

A minőség az elsődleges szempont, mondhatni a cég legfőbb filozófiája. Hazánkban elsőként szerezték meg az MSZ EN ISO/IEC 17025:2005 vizsgáló laboratóriumokra vonatkozó minőségirányítási rendszer akkreditációját, majd 2004-től az SGS által tanúsított MSZ EN ISO 9001:2001 minőségirányítási rendszerkövetelményeknek is eleget tettek.

A méréseket, megbízásokat pontosan, precízen, a szabványoknak és műszaki előírásoknak megfelelő színvonalon végzik el, mindig a megkívánt határidőkre.

Bármennyire másként tűnhet egyeseknek, de kijelenthető: a szakma nagy körvonalakban nem telített, tanult, hozzáértő emberekre mindig és mindenkor nagy szükség van és lesz, vagyis ne gondoljátok a „tucat" tárgyakat elnagyolhatónak (szakirányon), mivel mindegyikük megalapozott tudományos, logikus elvekre épül a ma által ismert világról. Jelen cikkünk főképp arról is szól, hogy kedvenc hobbitok mellett mire éri meg szakosodni, amelyben megfelelő teljesítmény mellett érvényesülhettek is. Az életben nem csupán a gombok megfelelő gyors kombinációjának a lenyomása a fontos, hanem a tanultak, az elmélet, és a gyakorlat egyidejű alkalmazása is. Határidők eddig is voltak mindenki életében, s továbbra is lesznek, csak épp nem egy kombót (tetszőlegesen zh-t, vizsgát), hanem egy területen a lehető legmegfelelőbbet kell kiválasztanod. Értelemszerűen nem az idő, hanem a leghelyesebb minőségi és elvárható kritériumokat tartalmazó, megvalósítható opcióra kell törekedni az adott körülmények, elvárások között. Igen, jelen cikket felfoghatja bárki akár állásinterjúnak is, de ez nem az, hanem egy lehetőség mutatása az igen széles palettán mozgó továbbtanulási lehetőségeknek. Mivel műszaki szakemberből kevesebb akad, mint amennyi kéne.

A munka persze nem lehetetlen. Megfelelő, hivatalosan minősített mérőeszközök és szakembergárda biztosít mindenkit a minőségről, legyen szó bármilyen mérést előíró vizsgálatról, s ez kiváltképp igaz a Mélyépítő Laborra, s annak felszereltségére. Tehát a szakma iránt érdeklődőknek merjük javasolni az ezek iránti jártasság elsajátítását, mivel függetlenül a jövőbeni elvárásoktól relatíve (ez fontos változó) „fix", folytonos, de kiismerhető tanulással járó munkát kínál ez a szakma, emellett egyben karriert is.

Eme nem kissé elütő, kettős jellem is jellemzi a Konzol Magazint. A tájékoztató, szórakoztató és informáló jellege mellett olyan – akár reklámcéllal – bemutatott cégeket is reprezentál, amelyek sokatok számára remek pályaválasztási lehetőségnek bizonyulhatnak. Legyen az fejlesztés, kutatás, programozás, marketinges kategória, vagy akár egy szebb jövőért az építőipar kihívásainak minden vonatkozásban, hiszen amit „ma" építünk stabil alapokra, azokon fogunk mi (a családunk és leszármazottaink) biztonságban élni.

Közhelynek tűnhet, de eme szakmának is a jövője a tanult, érdeklődő, információéhes, bizonyítási vággyal teli fiatalság, amelynek a szakma veteránjai első körben tuti nem örülnek. Ám nem beleszáguldva olyan témákba, melyek nem eme cikk tárgyai, képzett szakemberekből sosem elég, a videojátékok világából kilépő hősök vegyék ezt az irányt is komolyan, a tudással eddig nem igazán vesztett senki.

Bővebb információkat a cég munkásságáról, tevékenységéről a ***www.melyepitolabor.hu*** honlapon találhatsz.

(X)





CONSOLE CORNER

VIDEOJÁTÉKBOLT

PS2 PS3 PSP NINTENDO DS XBOX 360 Wii

BOMBAÁRAKON

CSERÉLHETED NÁLUNK MEGUNT JÁTÉKAIDAT!

LÁJKOLJ ÉS NYERJ A FACEBOOK-ON

SZEPTEMBERBEN

XBOX360 Kinect Senzor-t,

PS3 és XBOX360 játékokat!

1085 Bp., Somogyi Béla utca 12.

Telefon: 06-1 - 266-4698

E-mail, MSN : info@consolecorner.hu

www.consolecorner.hu

RESIDENT EVIL THE MERCENARIES 3D



Idejét sem tudjuk már, hogy kedvenc túlélő-horror sorozatunk alappillérjeit mikor rombolták le véglegesen(?), átreformálva az addig misztikus, mászkálós-zombis Resident atmoszférát, hogy megszülethessen egy sokkal intenzívebb és akcióorientáltabb széria. Persze nem is feltétlenül maga az evolúció sajnálatos, hiszen jómagam (is) egy full 10 pontos innovációnak éreztem a Resident 4 bemutatkozását. Azt azonban kissé szomorú látni, hogy a Resident „jegyében" mennyi jobb-rosszabb adaptáció születik, és a legtöbb játékosnak valószínűleg fogalma sincsen, milyen volt még anno Jillékkel a hátborzongató rezidenciát bebarangolni, vagy Raccoon City szívében a rendőrőrsön Leonnal és Claire-rel misztikus rejtvényeket fejtegetni. Az akcióorientált gameplay-t pláne abszolút megtestesítő minijátékra azonban érdekes módon nem is a Resident 4 kiegészítői között lelhettünk rá először, hiszen a „Mercenaries"-szel jómagam már 2000-ben PS-en is találkoztam. Versenyfutás az idővel, minél több zombit leterítve, ám akkor még konkrét küldetésekkel, nevezetesen túlélők megmentésével, és az utánunk koslató Nemesis elől menekülve. Szerelem volt első látásra, de azt persze nem gondoltam, hogy Resident 3 kis aljátéka egyszer „önálló" kiadvánnyá növi ki magát, noha a 3DS – még mindig – kezdetinek mondható kínálatára egyelőre kétségkívül illik az „árkád" jelző, és hát láttunk már hasonló felhozatalú konzolt, melynél ugyancsak a szoftverek szavatosságára panaszkodhattunk – sokszínűségük mellett persze – (lásd Dreamcast).

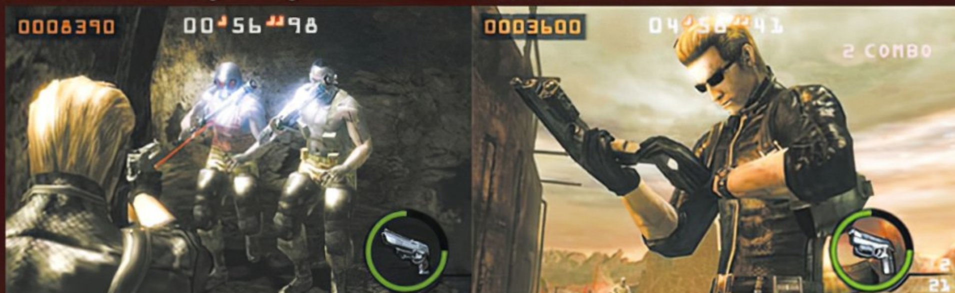
Öt szint egyenként 3-3-5-5-5, azaz összesen 21 pályája a Resident 4-ből és 5-ből válogatva, az ötödik rész ellenségeiből és boss-aiból szemezgetve. Objektíven tekintve kapásból azt mondhatnám, hogy nagyon szegényes felhozatal, ugyanakkor a nagy átlagban B értékelést megkövetelő továbbjutásnál a teljes játékidőt Resi szüzeknél akár egy bő hetesre is saccolhatnám. A gameplay maga – így vele együtt a hangulat is – természetesen rendben van, annak rendje és módja szerint át lett emelve a HD konzolokról, sőt a technikailag jóval gyengébb hardver ellenére a látványon sem esett csorba, egyedül a távolban mozgó megszállott fertőzötteknél tapasztalható némi zavaró framerate esés. Ráadásnak ott van persze a 3D effekt, mely, ha nem is nagy szám, nem érvényesül rosszul, de személy szerint inkább lekapcsoltam (nagyobb akcióknál zavaró). Hibának mindenképp leszögezném, hogy a legnagyobb problémám a 3DS – mint kontroller – nehézkesen szögletes fogása miatti szokatlan irányítással volt. Szimpla ugrabugrás platformjátékoknál nyilván ideálisabb, a Resident összetett akciójánál (futás, fordulás, oldalazás, gyógyítás, begyűjtés, célzás, lövés, utántöltés, fegyverváltás stb.) azonban nem olyan kényelmes, 360/PS3 után bizony szokni kell.

Jó hír a rajongóknak, hogy a Resident 5 főhősén – azaz a Mr. Universummá kigyúrt Chris Redfielden – túl rögtön elérhető a testvére, Claire Redfield (pl. Resi 2 és Code: Veronica) is, és később megnyithatóak Barry Burton (Resi 1) és Rebecca Chambers (Resi Zero) STARS ügynökök, plusz ott a sorozat legnagyobb főhősnője Jill Valentine. Ennek megfelelően persze a sorozat legnagyobb antihőse is, avagy a napszemüveges Albert Wesker. Majd ott van még a Resi 4 késvirtuóz rosszfiúja, a zsoldos Jack Krauser, valamint HUNK, az Umbrella speciális erők egységének egy túlélője a Resi 2-ből. Ráadásul, ahogy azt a sorozatban mindig is megszokhattuk, mindenkihez sajátos fegyverarzenál párosul, és megnyitható „skillek" egész sora (pl. hatékonyabb gyógyítás vagy sebzés), így érdemes rágyúrni a magasabb értékelésekre. Az alapvető kihívás minél több zombi, pontosabban agresszív „fertőzött" – lehetőleg – kombószerű leölése adott időn belül, melyet bővíthetünk afféle vörös „időszobrok" lezúzásával. A paraszt bácsik/nénik, megszállott templomos csuklyások, illetve zombi zsoldosok nem okoznak akkora gondot (noha egyesek komolyabb szörnyekké mutálódnak), ellenben időnként bevetik ellenünk a „két mázsás" hóhérokat is, illetve a zsákfejű eszement láncfűrészest, de igazi boss-ként csak a denevér-rovar(?) jellegű Popokarimu tűnik fel kétszer.

Remek akció, remek anyagról (Resi 5) átültetve, technikailag is korrekt kivitelben, ám elsőre kissé szokatlan irányítással, mely egyedül is leköthet jó pár estére, de tolható koop-ban 2 géppel vagy akár online is, így nem mondanám rossz vételnek a kevéske pálya ellenére sem.

Ha viszont igazi Resident-re vágysz, várd ki a jövőre érkező Resident Evil Revelations-t, melyből nagy meglepetésemre rátettek egy kis játszható részletet a kártyára Jill Valentine-nal. A pár perces bolyongás és némi apró tűzharc még nem árult el olyan sokat, mégis úgy érzem, talán sikerül kicsit visszahozni a klasszikus Resident atmoszféráiból, melyhez remek alapul szolgálhat egy kihalt óceánjáróbeli borzongás (lásd Cold Fear).





RESIDENT EVIL: THE MERCENARIES 3D

7

Kiadó: *Capcom*
Fejlesztő: *Capcom*
Multiplayer: *2 fő* Online: *2 fő*
Felbontás: - Hang: -

Krisz

Dynasty Warriors: Gundam 3

Robotharcosok egy távoli dinasztiában

Az első (típusú) találkozás

Már megint egy Dynasty Warriors – gondoltam magamban, mikor megkaptam az augusztusi játéklistát. Bevallom őszintén, a lemez érkezéséig vegyes, és leginkább negatív érzésekkel telve kutattam a netet Gundam screenshotok és előzetesek után (videókat direkt nem szoktam nézni, ez amolyan rigolya már nálam), s tudjátok mi történt? Valami furcsa és számomra is megmagyarázhatatlan vonzódás kerített hatalmába a cel-shaded képeket látva. Szinte már vártam a munkaidő végét, hogy hazaérve kontroller-közelből is megismerhessem a szoftvert…

A második (típusú) találkozás

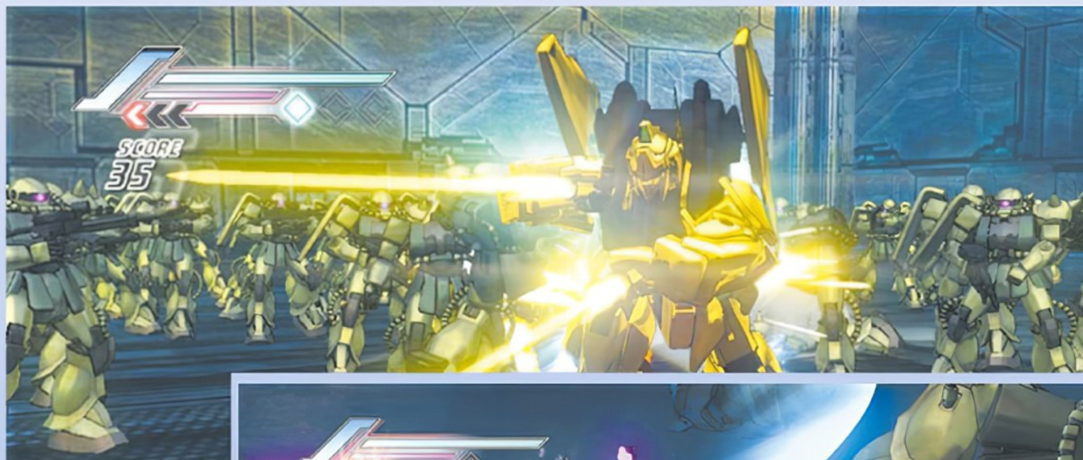
Korong pörög, hifi dübörög, a Gundam 3 pedig kérdezés nélkül hajított bele a szolid, Tutoriallal fűszerezett harcmezőre. Első benyomásként a bújtatottan kissé szűkös pálya, és a kellemes látványvilág mellé ajándékozott stabil frame rate érintette meg tesztelői érzékemet. A játékmechanizmusról szóló információkat kis szövegdobozokba dobálta felém a stuff tisztán és érthetően, így a „szabályokat" a szekció utolsó másodperceire már tökéletesen magamba szívtam. Bár lényegében a Gundam 3 – ahogyan a Dynasty Warriors-széria egésze – a hentelésről szól, mégis található benne pár taktikai elem, amit érdemes szem előtt tartani, ha könnyebben szeretnénk venni az akadályokat. Maguk a térképek nagyjából egységes egészt alkotnak, mégis jól látható és megkülönböztethető zónákra tagolódnak: az ikonmentes blokkok csupán a bajtársak termelésére szolgálnak, mégis érdemes ezeket a részeket elfoglalni elsőként, mivel mellettük általában mindig stratégiailag fontosabb létesítményeket, katapultot, vagy bázist találhatunk. Miért mondom ezt? Azért, mert míg a Három Királyság Románcán alapuló DW hetedik részében társaink mesterséges intelligenciája egy gombóc fagylaltét (vagy az azt kínáló hostes lánykáét) verdeste, addig a Gundam 3-ban, nehézségi szinttől függően igen aktívan részt vesznek az ütközetekben. Hiába marad pár robot az éppen elfoglalt területen, nyugodtan nyomulhatunk tovább, mivel a gyalogosok és az Ace pilóták (olyan f*szagyerekek, mint mi vagyunk), simán legyakják az aprólékokat. Első pálya vége, fajintos anime átvezető, majd gép kikapcs, egyéb elfoglaltság miatt.

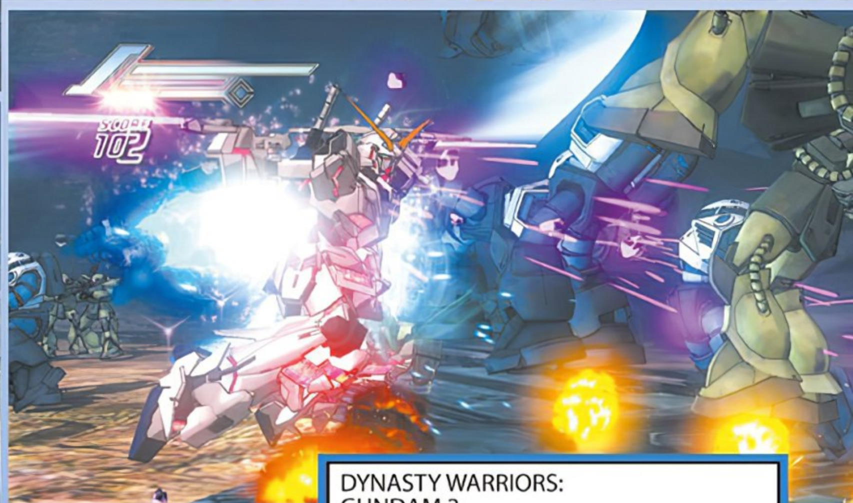
A harmadik (típusú) találkozás

Néhány órával később ismét folytatnám a sztorit, de sajnálatosan elfelejtett menteni két szakasz között a program, így kezdhettem mindent elölről: bosszúság, de a tanulság az, hogy meg kell várni a mentőképernyőt… Mivel nem vagyok otthon ebben a témában, így kutattam kicsit, mielőtt újra nekifogtam volna a tesztelésnek és kiderült, hogy a Gundam kelet felé kultusszal rendelkezik, saját világgal, sorozattal, rajongókkal. Nem tudom, kis hazánkban mennyire hódítottak már teret a mobile suitok-ban feszítő nagyon japán tinédzsersrácok (nálunk inkább a nappalt megelőző időszak, és a mindenféle hold-napállás szerelmes nyálgépei élvezik a rivaldafényt), de azok, akik képben vannak, bizonyára megelégedéssel olvassák, hogy 60 mech és 70 játszható karakter domborít a harmadik Gundam-ben. Nem hiszem, hogy sokan lennétek, ám nem is baj, mivel nem feltétel ezen világ ismerete ahhoz, hogy magával ragadjon a játék: számomra is érthetetlen, hogyan volt képes órákra, napokra lekötni, de valószínűleg a „szerezd meg mind"-stílus segített ebben.

A ne… vagyis verdikt típusú találkozás

Az előző részek nagyon nem tetszettek, de a megreformált látványvilág, az egyszerű elemekből építkező tartalmas, mégsem túlbonyolított fejlődési rendszer, a sztori fejezetei mellett helyet foglaló, kapcsolatépítő és extra skillekért teljesíthető missziók levettek a lábamról. Egyedül a kamera az, ami negatívan befolyásolja a játékélményt: túl közel van, és semmiféle automatikus mozgást nem végez, így folyamatosan figyelnünk kell rá, miközben egyáltalán nem sétagalopp az előrejutás sem. Hetven karakterünk van, akiket megfelelő szintre kell fejlesztenünk már menet közben, hogy a sztori gördülékenyen hömpölyögjön: mindez sokakat eltántoríthat a programtól.
Mivel már így is túlfutottam a karakterlimiten, csupán annyit mondanék még, hogy a Dynasty Warriors: Gundam 3 annak ellenére, hogy sokat fejlődött a sorozatban, még mindig rétegjáték: elhivatottság és a világa iránti szimpátia szükségeltetik ahhoz, hogy szórakozató legyen számotokra, ám ha rendelkeztek ezekkel, hosszú napokon át élvezni fogjátok.







DYNASTY WARRIORS: GUNDAM 3

7

Kiadó: ***Namco Bandai***
Fejlesztő: ***Koei, Omega Force***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Dzsek

UFC PERSONAL TRAINER

| **X360** | **PS3** | PSP | Wii | 3DS | DS |

Nem hiszem, hogy volna még olyan „elvetemült" kolléga rajtam kívül a lapnál, aki kardió edzésként olykor külön „árnyékboksz" jellegű mozdulatokat végezne, így evidens volt, hogy az UFC Personal Trainer tesztelése nekem passzol igazán. Talán csodálkoznátok is, hogy menynyire hatékony kondíció és a koreográfia szempontjából, a játék pedig lényegében pont erről szól, melyben állítólag elleshetjük az UFC harcosok fitness titkait. Persze már jól tudhatnánk, hogy más egy látványosan megkoreografált reklám – precíz ütésekkel és rúgásokkal – és más a valóság.
Kinectes tesztpéldány révén szerencsémre a legtutibb verziót sikerült beszerválnunk, ellenben a szokásos üröm az örömben: bútortologatás és extra égők. A kamu csajszi a reklámban ugyan csak egy méterre a kis LCD-je előtt hasazik a puha szőnyegén, de mi számoljunk csak nyugodtan 3 méter helyet a falig. Az inspiráló „hogyan lehet UFC-testünk" bevezető szövegről is sajnos elárulhatom, hogy ezzel a játékkal bizony SOHA, inkább öt-tíz év intenzív súlyzós- és kardió edzéssel, megfelelő diétával (+ dopping). Fittebb életünk megkezdése előtt pedig feltétlen beszéljünk orvosunkkal, tartsunk elég pihenőt, blabla… vagyis tipikus amerikai mentalitáshoz illően írjuk meg előre végrendeletünket, mielőtt a legcsekélyebb életveszélyesnek számító apró testmozgást is elvégezzük, felhagyva picit a kanapén dögléssel.
Kezdjük is el végre az alapokat, a program gyorsan megkérdezi hordunk-e lábsúlyt, vagy egyéb kiegészítőt (talán a kondíciónk felmérésénél lehet szerepe), majd beírom, hogy 31 vagyok, 186 cm magas, illetve jelen pillanatban a 100 kg-ot súrolom. Kezdjük kondink felmérését néhány felüléssel, mégpedig hogy hányat sikerül percenként az edző instrukcióira. Ez egész pofás, a Kinect pedig korrektül érzékeli a helyes ismétléseket. A fekvőtámaszoknál viszont már csöppet idegesített, hogy a gyors – de amúgy szabályos – ismétléseket el sem fogadta. A következő ugrabugrát, széttárt lábakkal és karokkal a fejünk felett már újra jól érzékelte minden sebességnél. A tesztsorozat befejeztével 15 másodpercig kell mérni a pulzusunkat, amihez nem adnak külön támpontot, de szerintem a nyaki ütőeret a legkönnyebb kitapintani: a torkunk mellett az egyik függőleges mélyedésnek enyhén nyomjuk neki ujjbegyeinket, majd számoljuk a lüktetéseket. Ha megvan, a gép eltárolja az adataimat és eredményeimet, majd besorol az 1-es level-be „kezdőnek" (tiszta Brain Age-feeling).
Ezután egy csinos csaj veszi át az idegenvezetést, innentől pedig már nagyobb szabadságot kapunk. Választhatunk rögtön egy hosszú távú komolyabb programot, de vannak gyors edzések, illetve különböző aktivitások is. Az egyik kezdő edzéssel sorra vehetünk néhány alapvető bemelegítő gyakorlatot, mint karkörzés, egyensúly gyakorlat, láblendítés, guggolás stb. Unalomig ismétlik, , hogy „melegítsük be testünket" (a „lazító" láblendítést azért óvatosan csináljuk az elején), „ugye nem akarunk hideg izmokkal edzeni", illetve „na most már pumpál a szívünk" stb. Aztán egyre komolyabb gyakorlatok jönnek, mint pl. a „hegymászás", (fekvőtámaszban felváltva húzzuk előre/hátra térdünket) és némelyik erőgyakorlat (pl. fekvőtámasz) még külön pontra is megy. Ezután kezdődik némi érdekes UFC-s edzés is, pl. egy lábon térdelve föld felé püfölés. Kezdőknél sok értelmét nem látom, de legalább jópofa és könnyen kivitelezhető. Még néhány hasonló gyakorlat jön, közben sorra kielemzi az eredményünket és az égetett kalóriákat a program (utóbbi becsült érték).
Az aktivitások közül az első a „sparring" egy UFC-ssel, eredetileg gyakorló küzdelmet jelentene, de ez esetben a kezében tartott párnát püföljük. Rengeteg fajta edzés van, így kipróbálom az egyik alapszintűt. Felváltva kell az edző utasítása alapján bal/jobb egyeneseket adni… okés, ez egész pofás… na de várjunk csak!! Meg sem mutatja, hogy kell végrehajtani?? Biztos az egyik workout edzésnél lesz egy ma-















gyarázat, ami később kiderül, stimmel is, na de ezt nem így kéne eldugva hagyni. Utána megnézem a zsákolást, elsőre ez is egész jónak tűnik, látszólag mindent felismer, még az oldalirányú ütéseket is, és aszerint leng ki a zsák… na de hamar ráébredünk, hogy még egy laza kézlegyintésre vagy szimpla ujjrázásra is reagál a 80kg-os „zsákocska". Hasonló gondom akadt a pontzsákkal is, a több „mázsás" gumiabroncs emelgetésnek meg végképp semmi értelmét nem látom mozgásérzékeléssel.

A kezdő, medium, vagy nehezebb szint mindössze annyit jelent, hogy kettő, három, vagy öt percig tart egy-egy gyakorlat, a követelmény ugyanaz. A jab egyébként balegyenes, a cross a jobbegyenes, a hook horog, az uppercut pedig a felütés. Találkozhatunk tolórúgásokkal (frontkick), köríves rúgásokkal (roundhouse kick), illetve térdelő rúgásokkal (knee). Jó hír, hogy az összes mozdulatot jól felismeri a gép, és ugyebár a workoutok között van némi ütő- és rúgó gyakorlás, de aki ezt sosem tanulta, annak ez elég gyéren van magyarázva, hiszen a valóságban vagy több ezer ütést/rúgást végre kell hajtanunk, mire igazán ráérzünk (testhelyzet, egyensúly stb.).



A programok képezik a játék karrierjét, melyek egy érdekes motivációs pszichológiai megközelítéssel kezdődnek, miszerint álljunk egészen közel a tükör elé, és szemléljük meg magunkat. „Sok küzdelmen megyünk végig, de egész életünkben küzdünk az előttünk álló személlyel, hogy jobbak legyünk annál, mint akit magunk előtt látunk." Ez amúgy tökre igaz, hiszen folyton változunk, ezért „ha nem fejlődsz, visszafejlődsz", így mindig érdemes valami új dologra/fejlődésre törekedni az életben. A 30, vagy 60 napos programok keretén belül kiválaszthatjuk, hogy zsírégetés, illetve erőszintünk növelése a fő cél, ennek megfelelően növekszik progresszíven a terhelés, illetve a gyakorlatok sokszínűsége.

Szeretném persze leszögezni, hogy senki nem fog ezáltal megtanulni bunyózni, sőt szimpla utánzásokkal totális kezdőként talán egy szimpla egyenes igazán helyes végrehajtására sem fogunk ráérezni, ami egy horogra, vagy köríves rúgásra pedig pláne igaz, hiszen ezt CSAKIS igazi edzésen lehet megtanulni. Emellett mindenkit biztosíthatok, hogy akár hónapokon keresztül is végezheti a mozdulatokat, ez csupán egy hamis biztonságérzetet ad, hiszen egy szimpla 60-80kg-os bőr bokszzsákot talán meg sem tudna mozdítani, az első ütés után fájóan fogná a csuklóját, egy-két perc után sűrűn kapkodná a levegőt, és a véres felhámlott bőrt vizslathatná az öklein (sőt egy nem kívánatos éles helyzetben az utcán, egy fejre mért ütésnél akár el is törhet a keze). Mégis, a játék általi „árnyékboksz" jó alapnak szolgálhat, hiszen a mozgások tényleg igazi harcművész mozdulatok (nem mint a gagyi Fighters Uncaged esetében), főleg ökölvívás- és thaiboksz elemek.

Kinek is ajánlanám tehát? Nehéz ügy, hiszen ha van érzéked a mozdulatokhoz, illetve tanultál ilyesmit (pl. ökölvívás, thaiboksz, kickboksz stb.), akkor akár hasonlóan látványos edzéseket is produkálhatsz, mint a reklámokban látottak, de ez esetben hamar belátod, hogy mindez meg sem közelíti az igazi küzdősport edzéseket. A másik oldalról pedig rengeteg részletre fel sem hívja a játék a figyelmet, így aki totál kezdő, az ebből tuti nem fogja megtanulni hogyan kell rendesen ütni-rúgni, és max egy kis érdekes interaktív kardió gyakorlatot kap közepes prezentációval. Még részben igaz is lehet a reklámokban szereplő sikerélmény, ha szorgosan végigcsináljuk az egyik programot, de igazság szerint ilyen alapon vehetnénk egy szimpla edző DVD-t is, méghozzá tized áron. Extraként tekinthető persze többek között az online/offline megmérettetés is egy vetélytárssal, hogy ki bírja nagyobb intenzitással és ügyességgel végrehajtani a gyakorlatokat, már ha van kedvünk versengeni másokkal, de annyi előnye legalábbis van, hogy jó pár trófea/achievement szerezhető vele. A pláne az egészben az interaktivitáson és az opcionális multiplay-en túl természetesen sokkal inkább a mozgásérzékelés, azon belül is főleg a Kinect általi teljes(!) test kontrol alatt tartása, ennek megfelelően a PS3-as Move-verzió kapásból veszít kissé az értékéből (hiszen a csípő mellett tartott irányító csak részben követi mozgásunk, így a hangsúlyt inkább csak a kezes mozgásokra fektetik). Na persze a Kinect sem mindig pontos, igen nagy hely kell az edzéshez. A gördülékenyebb menükezeléshez, illetve gyakorlatok gyors leváltásához inkább használjunk kontrollert is mellé. Ettől függetlenül jópofa és innovatív kardió, mely az első egy-két alkalommal még meg is hozza a kedvet az edzéshez, ahogy mutatja a különféle érdekes gyakorlatokat, és bizony szükségessé teszi a ventilátort (főleg ebben a dögmelegben) is.

UFC PERSONAL TRAINER

6

Kiadó: ***THQ***
Fejlesztő: ***Heavy Iron Studios***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Krisz

Tekerjünk… vagy ne?



Tour de France… nem tudtam, sírjak-e vagy igyak, amikor a Dynasty Warriors mellett megpillantottam a francia biciklisták körfutamát feldolgozó produktum címét. Jómagam utoljára nyolc vagy kilenc évesen pattantam nyeregre, de gondoltam, ha már a DW mech-es kivetülése pozitív csalódásként csapódott az arcomba, talán a Le Tour de France is tud még meglepetést okozni: így lett… sajnos.
Pedig a Cyanide Studio adatlapjából egészen kecsegtetően villant fel a Pro Cycling Manager-sorozat, ennek ellenére a mellékágnak szánt Tour de France konzolos kivetülése még jóindulattal sem nevezhető életképes újszülöttnek. Az autentikus játékélményen ugyan dob valamelyest az, hogy majdhogynem teljes licenct kapunk a versenyzőkről (torz anagrammaként jelennek meg azon indulók nevei, akik nem adták identitásukat a szoftverhez – lásd Pro Evo), ráadásul a versenytáv is nagyjából megegyezik a valósággal: persze, több ezer kilométer lemodellezését a fejlesztők sem vállalták, de az a huszonegy szakasz, amin végiggurulhatunk, ismerősként köszön vissza azoknak, akik nyomon szokták követni az eseményeket.
A Le Tour de France alapvetően egy menedzser-játék, amiben csapatként indulunk a francia túrára. Az egyes szakaszok között csupán kiragadott távokon kell bizonyítanunk: ezek időtartama igen változó, de előfordulhat, hogy egy órára is a képernyő elé szegezik a játékost, akinek mindösszesen a választott kerékpárosát kell koordinálnia, miközben folyamatosan szem előtt tartja biciklistájának állóképességét (nem szerencsés, ha már fél távnál kifulladunk, mert tekerünk, mint állat...). Szóval, van benne taktika és előretervezés bőven, ám a problémák szinte mindenütt felütik a fejüket: elsőként, a program alig tanít, a tutorialt pár mondatban elintézték nekünk. Értem én, hogy a felfedezés öröm, de gondolhattak volna azokra is, akik nem bicajjal alszanak éjszaka. Iszonyatosan sok időt kell beletennie a játékba annak, aki érvényesülni, netalántán győzni szeretne: megtervezni a sík, idő, és hegyi futamok résztvevőit, szövetkezni másokkal, ha céljaik azonosak, stb… Azok, akik ismerik a Tour de France-t, ezeket bizonyára „alapként" kezelik, de a mezei, Quake-en felnőtt játékosok az első tíz perc után adják fel az egészet.
S nekik még azt sem mondhatom, hogy a látvány miatt egy virtuális kirándulás erejéig érdemes beszerezniük a szoftvert, mivel az bűn ronda! Majdnem röhögő görcsöt kaptam, mikor megláttam a néhány tíz fázisból megtervezett figurákat, az idétlen nézőket, és az idejétmúlt tereptárgyakat. Esküszöm, jobban jártunk volna, ha csupasz bitek közt száguldunk…
Ajánlás? Félretéve az összes szubjektív érzetem, igen, megéri befektetni azoknak, akik tényleg rajonganak a túráért, és nem zavarja őket az ocsmány külső, mivel sikerült tartalommal megpakolni a terméket: a mesterséges intelligencia meglepően jól működik, ha megszívatunk egy csapatot, bizony visszavágnak. A stratégia, a jó időzítés és a versenyzők különböző erősségeinek kihasználhatósága jól szimulálja a sport szépségeit. Tény, hogy a Le Tour de France hosszú időre biztosítja a szórakozást, de csakis a sportág kedvelőinek: mindenki más messziről kerülje el szerintem… s akkor ennek tükrében még a pontszám, amivel bajban vagyok, mivel ez egy rétegjáték, s abból is a rétegesebb fajta. Nehéz igazságosan értékelni a Cyanide Studio munkáját, mivel a tömeg úgyis elsiklik majd felette, viszont a célzott szűk körhöz, reklám híján nehezen jut majd el. Hosszas tépelődés és körömrágás eredménye a lenti érték, kezeljétek a tesztben leírtak szerint.









LE TOUR DE FRANCE

4

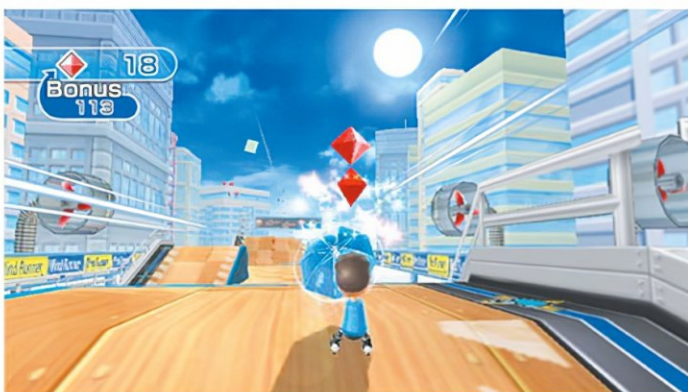
Kiadó: ***Focus Home Interactive***
Fejlesztő: ***Cyanide Studio***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Dzsek

Wii Play Motion

Ez a kijelentés remélhetőleg inkább az én kevésbé szerencsés helyzetem számlájára írandó, de a Wii-re készülő partijátékok általam tesztelt egyedei valahogy mindig a stabil és népes középmezőny táborát gyarapítják. A jelenlegi írás tárgyát képező Wii Play: Motion-t is csupán a mellé csomagolt, élénkpiros Wii Remote Plus emeli ki a hasonszőrű cuccok szürkeségéből, hiszen egyéb tulajdonságai nem nevezhetőek átlagon felülinek. A 2006-os előző rész, a Wii Play folytatásaként azonosítható anyag egyedi kontrollerének lényege abban áll, hogy a Remote Plus (némiképp a Sony Move-jával akarván felvenni a versenyt) pontosabb és komplexebb mozgásérzékeléssel van megáldva, mint a régebbi Wiimote, és dettó ugyanolyan irányú mozdulatok lekövetésére képes, mint amit a képernyőn látunk. A Wii Play: Motion tehát ezt a fejlettebb irányvonalat meglovagolva kíván némi újdonságot felmutatni – sajnos inkább kevesebb, mint több sikerrel.

Adott tizenkét mini játék, melyeknek maximum négy barátunkkal, vagy egymagunkban eshetünk neki. A kollekció legkiemelkedőbb darabja a szellemvadász Spooky Search. A helyszín egy ódon kastély, ahol a szabadon repkedő, rosszindulatú, légáteresztő kreatúrákat kell egy porszívószerű készülékkel elkapni. A szellemeket a Remote Plus minden irányba történő körbeforgatásával fedezhetjük fel, és amikor érzékel egy lényt a készülék, sípolással és rezgéssel hozza ezt tudomásunkra. Miután elkaptuk a szellemet, rángató mozdulatokkal kell őt csapdába ejtenünk. A játék – bár csak rövid ideig – még egyedül is elég jópofa, de igazán mókás többjátékos módban lehet. A Cone Zone-ról nagyjából ugyanezt tudom elmondani. Ebben a minijátékban karakterünk egy fagyitölcsért tart a kezében, feladatunk a folyamatosan érkező gombócokból felépülő, felhőkarcoló magasságú oszlopot egyenesen tartani. Az extra változatban hasonló mechanikával



csavaros fagyit készítünk – akinek rémlik ez a finomság gyermekkorából, bőséges nyáltermelődésre számíthat. A Pose Mii Plusban az egy hosszú csőben zuhanó Mii-nket kell olyan irányba forgatnunk, hogy pontosan átcsússzon az úton akadályt képező, csak egyféle testhelyzet felvételével abszolválható réseken. A mozgásérzékelés ennél a game-nél tuti nem tökéletes. A Treasure Twirl is jópofa; Mii karakterünket egy csörlő tekerésével kell leengedni az óceán fenekére, ahol ő különböző kincseket tud begyűjteni. A dolgokat medúzák hivatottak nehezíteni.

Ami a kevésbé jól sikerült szekciót illeti, elsőként a Wind Runnert említem meg. Ebben esernyőt a kézben tartva kell egy rövid versenypályán lesiklanunk, különböző drágaköveket gyűjtögetve. A játéknak van egy távolugrós verziója is, mely szintén fakocka egyszerűségűre sikerült; én egyikben sem találtam semmilyen élvezetet. A Star Shuttle-lel tulajdonképpen nem is tudtam játszani: egy űrhajóval kéne különböző dolgokat szállítani egy űrállomásra, általam kiismerhetetlen irányítási metódussal. A Trigger Twist egy szintén nehézkesen működő lövölde. Itt a Remote Plus-t magunk körül forgatva lövöldözünk UFO-kra, dínókra és nindzsákra, de a pontatlan mozgásérzékelés miatt ez sem úgy működik, ahogy a fejlesztők szerették volna. A Veggie Guardin'-ban a veteményeskertben garázdálkodó vakondokat csapkodjuk. Ugyan a már máshol ezerszer látott alapötlet akár működhetne is, én vakondokat semmilyen körülmények között nem vagyok hajlandó ütlegelni…

Mivel a lap alján vagyok, nem tudok az összes minijáték jellemzésére kitérni. A Wii Play: Motion nemigen nyújt olyat, amit eddig nem láttunk volna; amiben újat akar mutatni, az sajna nem jól sikerült. Csak a nagyon leült Nintendós partikba ajánlom, egyéb lehetőség híján.











WII PLAY: MOTION

5

Kiadó: ***Nintendo***
Fejlesztő: ***ND Cube***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***480p*** Hang: ***DPL II***

Petúnia

"", "PlayStation", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. "" is a registered trademark of Sony Corporation.
Resistance 3™ ©2011 Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Insomniac Games. "Resistance 3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.





PlayStation®
Move

18
www.pegi.info



YOU ARE THE RESISTANCE

myresistance.net



INSOMNIAC GAMES





PS3
PlayStation 3

SONY
make.believe

THE SMURFS DANCE PARTY

Peyo* táncolva forog a sírjában

Bár megfogadtam, hogy a The Smurfs: Dance Party esetében nem fogom hagyni, hogy a különösen ocsmány borító által sugallt prekoncepcióm eltántorítson az objektivitástól, de amikor a gépkönyv egyik passzusában azt olvastam, hogy „nagyobb esélyed lesz arra, hogy pontot szerezz, ha helyesen mutatod be a táncmozdulatokat", ott önkéntelenül is előjött a vitriolos énem. Tudniillik ki halott már olyan táncra épülő játékról, amiben (döbbent csend) táncolni kell... Mi jöhet még? Verekedős game, amiben „nagyobb eséllyel ütheted ki az opponensed", ha a levegő helyett a fejét kezded el sorozni? A cucc egyébként a mozikat mostanság betámadó egész estés (fél)animációs film apropóján került kiadásra, melynek különlegessége, hogy a törpök roppant bizarr gyurmaszerű CG animációja valós helyszínekkel illetve szereplőkkel keveredik. Az újkori rimékek íratlan szabályainak megfelelően az egykor oly bájos képregény/rajzfilmfigurák mutáns torzszülöttként térnek vissza, külön kiemelném Törpapát, aki egy pelenkázásra szoruló lumbágós pedofil összes attribútumával felszerelve próbálja táncba vinni a legkisebbeket. Afelől amúgy semmi kétségem, hogy az árukapcsolásnak hála óriási siker lesz a játék, így hát lássuk miféle mókás „kalandokban" lehet részed, ha egy nap hazaérve a húgod éppen a SDP-t gyömöszöli a Wii-be, miközben a Resident Evil 4 lemez, amivel addig játszottál már a földön széttaposva/falba fúródva/akváriumba süllyedve pihen békésen.

A Ubisoftnak láthatólag nem kellett messzire mennie inspirációért, egyszerűen csak fogták és befestették hupikékre a saját multimilliós eladásokkal rendelkező Just Dance-szériájukat, hogy aztán az abban lévő minimális szórakozási faktort kiölve megszülessen a



The Smurfs: Dance Party. Eltűntek a jópofa kihívások, a stílusos sziluettek, és a hellyel-közzel élvezhető dalpark is, a helyüket pedig ormótlan figurák, fantáziátlan játékmódok és fájdalmasan átírt slágerek vették át. Menjünk akkor sorban. Túl sok lehetőséget nem kapnak az egyszeri törpbarátok a szórakozásra, hiszen a főmenüből mindössze három lehetőség nyílik: táncolhatunk szabadon, a szereplők személyre szabott lejátszási listáira, illetve „Story" módban, ami a mozis verzió eseményein vezet végig rossz minőségű klipek illetve állóképek segítségével. A karakterek egy az egyben a filmből kerültek kiollózásra (a táncolva rappelő(!) Hókuszpók erősen feszegeti a hágai Nemzetközi Bíróság hatáskörét), csak rájuk húztak még egy adag leértékelt, világoskéken világító cell-shaded effektet, ami akaratlanul is csak kiemeli, mennyire dinamikátlanul mozognak a szereplők. Végül és utolsósorban a számok annak ellenére, hogy mindössze pár taktus után képesek az időutazás elméletét gyakorlatba átültetni, mégse aratnak osztatlan sikert, mivel gondolom nincs túlságosan sok olyan épelméjű emberi lény, aki örömmel élné át, ahogy a '90-es évek legcikibb muzikális pillanatai (Jájájá bűvös csákó stb.) életre kelnek és ha már itt vannak, gyorsan be is visznek egy fej-gyomor kombót. A 23 számos tracklistán néhány eredeti dal mellett többek között olyan roppant ihletett szöveggel ellátott felvételek kaptak helyet, mint a Who Let The Smurfs Out, a We Like To Smurf It vagy a Mr. Smurftastic. Nem volt még szó magáról a fő attrakcióról, ami bár alapból a Wiimote ritmusos lóbálására épül, a táncmozdulatok nem egyértelmű jelölése, és a csak hellyel-közzel működő mozgásérzékelés sikerrel szabotálja a Just Dance-ben egészen jól működő játékmenetet. Először frankón azt hittem, hogy az én kontrolleremmel van valami gáz, de amikor egy másik Wiimote-ot beizzítva ugyanolyan gyatra eredménnyel zártam a fordulókat, egyértelművé vált, hogy itt sokkal komolyabb a probléma annál, mint amit szimpla elemcserével meg lehet oldani. Az már tényleg csak hab a tortán, hogy telefonálás közben, fél kézzel játsszva lényegesen több pontot kaptam, mint amikor mindent beleadva, szabályosan próbáltam abszolválni a mozdulatokat. Tehát összefoglalva ez egy közepesen játszhatatlan, ronda, primitív, otromba és minden elemében vérciki cucc, ami igazából az egy pontnak is maximum a felét (negyedét?) érdemelné meg.









THE SMURFS: DANCE PARTY

1

Kiadó: ***Ubisoft***
Fejlesztő: ***Land Ho!***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***480p*** Hang: ***DPL II***

Eszgé

** A Smurfs franchise 1992-ben elhunyt atyaúristene*

TESZT

TRANSFORMERS: DARK OF THE MOON

| **X360** | **PS3** | PSP | Wii | 3DS | DS |

TRANSFORMERS DARK OF THE MOON THE GAME

High Moon Studios. Ők azok, akik a War for Cybertron-alcímmel ellátott Transformers-játékukkal tavaly nyáron már bebizonyították, hogy képesek szórakoztató alakváltós stuffot készíteni. Azonban hiába a sok hozzáértő kéz, ha a rendelkezésre álló idő egész egyszerűen nem bizonyul elegendőnek: a kapkodásból aligha sül ki bármi kellemes, és jelen cikkem tárgya talán az egyik legmegfelelőbb iskolapélda erre. A harmadik Transformers film eljövetelével egyidejűleg piacra dobott adaptáció szintén a High Moon boszorkánykonyhájában fortyogott, ám a pár hónapig tartó fejlesztési fázis közel sem volt elegendő ahhoz, hogy az ízek kellően összeérjenek.



Leszámítva a tényt, hogy robotok vannak a középpontban, a játék története szinte egyáltalán nem kapcsolódik a filmhez, így akik még nem látták Michael Bay legújabb produkcióját, azoknak nem kell tartaniuk attól, hogy itt bármilyen slusszpoént lelőnek majd (vagy attól, hogy megcsodálhatják Rosie Huntington-Whiteley lehengerlő színészi teljesítményét). Ami azt illeti, különösebben említésre méltó sztorit sem igazán kapunk, csak egy rakás egymással küzdő Autobotot és Álcát. Azokat viszont töméntelen mennyiségben…

Jó hír, hogy az alapok – többnyire – rendben vannak: a srácok nem ismeretlen területen mozognak, ez rögtön látszik. A játékmenet alapjait a War for Cybertron-ból vették át, ami nagyon is jó ötlet volt, hiszen egy bevált formuláról van szó.
Az egyjátékos módban valamennyi híresebb Autobot (és Álca) felett megkapjuk az irányítást, a plusz izgalmat mindig az eltérő képességek, illetve fegyverek adják. Átváltozni természetesen ezúttal is bármikor lehet, ilyenkor viszont nem csupán a gyorsaságunk, hanem a fegyvereink ereje, sőt még az életerőnk is jelentősen növekszik, plusz a bal ravaszt lenyomva fegyverek nélküli járművé alakulhatunk, nagyobb sebességet elérve ezzel. Az sajnos hozzátartozik az igazsághoz, hogy innentől kezdve borzalmassá válik az irányítás, és egy matchbox autót is nagyobb élvezet tologatni, mint ilyenkor irányban tartani a robotunkat.

A Dark of the Moon egy hihetetlenül tömény játék. Személy szerint manapság egyre nehezebben bírom egyhuzamban a folyamatos, megállás nélküli lövöldözést – itt előfordult olyan is, amikor 15-20 perccel a gép bekapcsolása után azt mondtam, hogy most elég. Volt, amikor már szinte azt sem voltam képes nyomon követni, mégis mi történik a képernyőn. A likvidálandó célpontok mindig nagy létszámban, gyakorlatilag megállás nélkül bukkannak elő, és ez a pályák végén lévő főellenség eléréséig nem is nagyon változik (talán még ott sem).



Már éppen kezdtem besokallni az egyre monotonabbá váló kampánytól, mikor úgy döntöttem, hogy ideje vetni egy pillantást a – maximum tíz főt támogató – multiplayer szegmensre is. Bár a választható játékmódok száma kevés (mindössze három darab van: deathmatch, team deathmatch, illetve egy conquest nevű, ahol különböző állomások elfoglalása a feladat), cserébe a netes móka kifejezetten szórakoztató. Nem egy, nem két olyan meccset játszottam, amit tényleg élveztem, a szingli kampányból viszont nehezemre esik felidézni ilyen momentumot.

Foglaljuk össze tehát, mit is nyújt nekünk ez a program: az egyik oldalon találunk egy – mondhatni minden tekintetből átlagos – darálós egyjátékos módot, a másikon pedig egy vállalható multiplayert, amivel ideig-óráig jól el lehet tölteni az időt. Összességében nem érzem azt, hogy ez így többet érne egy erős közepesnél, ezért némi morfondírozást követően az öt pont volt az, amit nyugodtabb szívvel tudtam kiosztani. A stuffnak egyébként olyan kiemelkedően nagy negatívuma nincsen (hacsak nem a már említett monotonitás, illetve a nehézkes járműirányítás) ebből kifolyólag egy vérbeli Transformers-rajongónak azért merem ajánlani a vételt, persze csak ha olcsóbb lesz a játék.

TRANSFORMERS: DARK OF THE MOON

5

Kiadó: ***Activision***
Fejlesztő: ***High Moon Studios***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2-10 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Duke

Sports Island 3D

Tele-Sport

Jó estét, jó szurkolást kedves nézőink, következzenek sporthíreink!
Új játékossal gyarapodott a Nintendo 3DS csapata, miután sikeresen leigazolták a Hudson Soft sztárjátékosát a Sports Island 3D-t. Remek formában van jelen pillanatban az új igazolás, s ma kerül sor első megmérettetésére, az eddig zűrös szezont produkáló csapatban. De ne is húzzuk az időt, kezdődjön a mérkőzés!

Van Nistelrooy? Nincs. A Sports Island 3D nem egy valóságon alapuló alkotás, inkább egy cuki-jópofa kis mini-játékokkal teletűzdelt fun game. Tíz különféle sportjátékot kínál számunkra: focit, kosárlabdát, teniszt, jéghokit, bowlingot, szumót, hógolyó csatát, köpőcső célbalövést, és snowmobile versenyt. Bevallom, kezdetben nem sok reményt fűztem ehhez a játékhoz. Négyfős csapatokkal kell versenyezni, s kezdéskor gondoltam kreálok én is egy csapatot. Rövid töprengés után a Killers csapatnevet pötyögtem be, gondolván mily tökös is lesz az, majd a játék közölte, hogy ez egy illetlen név. Még pár angol nyomdafestéket nem igazán tűrő névvel bepróbálkoztam, de ugyanaz volt az eredmény. Na, de a szép magyar nyelv adta lehetőségekkel már nem bírt megbirkózni, így sikerült kellően helytelen és sértő nevet adnom csapatomnak (amit most nem írnék le, lényeg hogy egy rövid nevű géppisztoly neve is megtalálható benne). Beállítottam azt a pár dolgot, amit lehet (csapat embléma, mezszínek, tagok nevei, azok neme és arcberendezése stb.), majd indítottam is egy laza tenisszel.

Elsőre az Anna Kournikova's Smash Court Tennis (PS1) című játék jutott eszembe; mondjuk ez annál azért jóval szebb, de az irányítás, és a mozgások szinte majdnem megegyeznek. Van szimpla ütés, nyesés, emelés, lecsapás, szóval tök jót játszottam vele. Majd utána átmentem a kosárra. Itt már három emberemet kellett kiválasztanom. Szépen lehet blokkolgatni, rádobni messziről, zsákolni (ha eljutsz a palánk alá); könnyű az irányítás, de emiatt szintén tök élvezetes. Már a tenisznél lehetett gyűjtögetni ilyen kis színes bogyókat a játszma alatt, a kosárnál szintén, és a többinél is. Ezekből, ha sokat gyűjtesz, akkor elsütheted egy speciális mozgást, amit te állíthatsz be a csapatkészítéskor, hogy mi legyen az, de akár a játszmák előtt is megteheted. Kosárnál pölö van olyan, hogy hozzávágod a labdát a saját palánkodhoz, onnan elpattan az ellenfél kosarához, majd egy csapattársad instant be is zsákolja a lasztit. A foci hasonló metodikájú, mint a kosár, bár itt elég nehéz gólt lőni. A bowling is nagyon jól sikerült, de itt már a touch padet kell használod, a célbalövésnél a 3DS-t kell mozgatnod, a hokinál meg a stylus-szal irányítasz. Szóval a SI3D egész jól kihasználja a gép adottságait. A szumónál a gombnyomkodás a nyerő, a snowmobile-lal szimpla körversenyt játszhatsz, a hógolyócsata pedig egy mini „capture the flag" típusú mérkőzés. A hokinak iszonyat rossz az irányítása, a snowmobile race picit unalmas, a célbalövésnél mák kell, a szumó meg rövid; de a többi nekem bejött.
A 3D hatás meglepően szép, nagyon jól ki is használják, és a hangok is rendben vannak. A sportjátékokat többféle módon is játszhatjuk, szimpla egyszeri meccset, random meccset, tournamentet (ahol egy sportágban kell megküzdenünk az összes csapattal, kieséses rendszerben) és championshipet (ahol a 30. helyről kell feltornáznunk magunkat). Bármit is játszol, bármilyen módban, a mérkőzések után fejlődik a csapatod, és skill pontokat is kioszthatsz. Plusz további emblémák, speciális mozdulatok, arcok, fokozatok stb. is nyílogatnak meg, minél többet játszol. Achievement jellegű challenge-eket is belepakoltak még további extraként, és ne menjünk el amellett sem, hogy akár négyesben nyomhatod multiban, illetve online is, ami nagyban javítja a szavatosságot és a móka faktort.
Szóval összességében pozitívan csalódtam a SI3D-ben, én tök jól elszórakoztam vele. Látszik, hogy elsősorban a fiatalabb korosztály a célközönség, de annak ellenére (vagy pontosan azért) nagyon is szerethető. Oké, hogy azt a tíz sportágat, hamar meg lehet unni, de multiban sokáig élvezetes maradhat. Végre egy játék 3DS-re, ami akár egy röpke metrózás alatt is jó időtöltés, de otthon hosszabb játszadozásra is alkalmas. Nálam bejövős a SI3D, ugyanúgy, mint a másik két kedvenc sportom: a sörkorcsolya és a 100 női mell.









SPORTS ISLAND 3D

7

Kiadó: **Konami**
Fejlesztő: **Hudson Soft**
Multiplayer: **2-4 fő** Online: **2-4 fő**
Felbontás: - Hang: -

JediEco

Harry Potter és a Halál ereklyéi II. rész
A VIDEOJÁTÉK

Pálcát törünk az utolsó rész felett

Érdekes, hogy változnak az idők. Anno a hideg kirázott ettől az egész Harry Potter-cirkusztól (mondjuk talán nem csoda, hiszen akkoriban még szerencsétlen baglyokat is úgy vitték az angol gyerekeknek, mint a cukrot, azután meg el lehet képzelni, mi lett szegény madarakkal, ha a kutyák,



macskák, rágcsálók is az utcára kerülnek), de aztán női befolyás alatt odáig fajultam, hogy egy idő után már minden részt moziban néztem meg. Hiába, mindig a nők visznek minket a rosszba…
De olybá tűnik (egyelőre legalábbis), ebben az évben véget ér a mizéria, amit a mozikban, és a konzolokon – meg PC-n – egyaránt a Halálos ereklyék befejező fele zár le. A filmet amúgy pont két hete tekintettük meg (és természetesen nem volt olyan brutális, mint a könyv, de azért így is a leglátványosabb, legborongósabb epizódja volt a filmsorozatnak), így a legjobbkor jött a teszt is, már csak azért is, mert kíváncsi lettem az eleddig amúgy kicsit más vizeken hajózgató játéksorozat új koncepciójára, miszerint a varázslós HP-világot kerek perec összekeverték a Gears of War fedezékes-lövöldözős mechanikájával.
A program egy az egyben követi a filmes eseményeket, és bár néhol a dinamika kedvéért több harc kerül a történetvezetésbe, mint a vásznon, a főszál így sem változik. Ezzel már az első pályákon szembesülhetünk, miközben új játékot indítva az Abszol úton fellelhető, jól ismert bankban találjuk magunkat, ahol az első horcrux, plusz egy sárkány vár ránk (utóbbi legalább annyira jól néz ki, mint a filmben látott változata), no meg a barlangi utazás, amely első benyomásnak éppen megfelelő. Maga a grafika kellemesen kidolgozott (a szereplők, a fontosabb elemek jól néznek ki), csak a csöpögő vízzel volt bajom, és azzal a más jellegű problémával, hogy a tutorial alatt – kiindulva abból, hogy ez egy GoW-klón – elkezdtem próbálgatni a gombokat, és lehetőségeket, mikor is a futást kezdeményező akciómat nem igazán vette figyelembe a program, ellenben mikor oda került a sor a betanítás során, ugyanazon gomb ugyanazon megnyomására hősünk végre nekiállt sprintelni. Az ilyen jellegű következetlenség nagyon el tudja venni a kedvem.

Na szóval, első ereklye kipipálva, sárkány kipipálva, jöhet a varázslóiskolába vezető út, amelynek során Roxfortba érkezésünk előtt még Dumbledore testvérével is összefutunk, plusz a halálfalók is folyton zaklatnak minket. Utóbbiak azok, akik némileg megpróbálnak okosabbnak tűnni egy szimpla programsornál, és ez felületesen ugyan, de működik is, elvégre oldalról támadnak, bekerítenek (más kérdés, hogy dilettáns módjára teszik mindezt, nagyon átlátszó taktikával), ellenben társaink (Ron, Hermione, plusz később a többiek is) meg sem próbálkoznak hasonlóval, ők csak követik a letárolt parancsokat, a többi meg nem számít. A kedvencem az volt, amikor egyikük megindult a kötelező útvonalon, amit én pont kereszteztem, amire meg az volt a reakció, hogy intelligens, virtuális barátom jó pár méteren át tolt maga előtt, rá sem hederítve potyautasára, és „eszébe sem jutott", hogy kikerüljön. Jó, hozzáteszem, hogy ennél nagyobb és zavaróbb hibával nem is nagyon találkoztam a teljes végigjátszás során, de azért meglepődtem, mikor ez így lejátszódott, elvégre manapság már a mosógél is intelligens, akkor meg nehogy pont Hermione ne vegye észre, hogy úgy lógok rajta, mint egy karácsonyfadísz? Vagy legalább féltékeny bika módjára Ron pofozott volna le róla. Vagy valami.

Vannak különböző varázslataink, plusz védőpajzs, és mindezeket még kombinálhatjuk is, bár a témához kapcsolódó zacsik és trófeák megszerzése után már teljesen mindegy, melyiket is használjuk, mert az esetek kilencven százalékában ugyanúgy sikerre jutunk, max a módszer lesz más. Logikára nagy szükség nem lesz, hiszen a HP legújabb része abszolút csőpályákon terel minket végig, miközben a hordákban









támadó ellenfeleken, és a pályák végén megjelenő főellenfeleken kívül nem sok minden vár ránk. Elvégre az egyébként ezúttal is meglehetősen jól működő harcrendszert pár pillanat alatt megszokjuk (főleg, ha nem vagyunk már GoW-szűzek), és innentől fogva csak és kizárólag a Harry Potter-hangulat, és a szériára jellemző világ az, ami a játék mellett tart minket. A licencelt zenék jól teljesítenek, és adják az adrenalint a monumentálisabb csaták alá, a sötétebb képi világ a videojátékos adaptációban is ugyanúgy működőképes, mint a mozgókép esetében, unatkozni meg nem sokszor fogunk a folyamatos akció miatt – nálam leginkább csak a pókos, csatornás, barlangos rész verte ki a biztosítékot, amelynek nem csak köze nincs a filmhez, de valami iszonyat primitív és ismétlődő is. Persze, valamilyen szinten maga a teljes játék is repetitív a leírtaknak megfelelően, de a helyszínek változtatásával, és ilyen-olyan kis adalékokkal csak meg lehet akadályozni, hogy a viszonylagos újratapasztalás egyben unalomnak is táptalajt adjon.



Helyszínek terén amúgy tényleg mindenhol járhatunk, ahol a film megtekintése közben is megfordultunk, így jön a Roxfort ostromával egybekötött hídrobbantás is, meg a Dracóék indította tűzvész (ami a moziban egyébként iszonyatosan jól nézett ki), ráadásul akármit is gondolunk a szemüveges varázslófiúról, és a kalandjairól, az azért elég konkrét élmény, ahogy a Roxfort lángoló romjai között megindulunk a hegyi lépcsőn a ködös vízpart felé. Ahogy a szívfájdítóan szomorkás erdei séta is, vagy az, amikor még a romok között az aktuális hullám utolsó halálfalójára küldött varázslattal együtt minden belassul, és ellenfelünk ilyen formában tér végső nyugalomra.

A Deathly Hallows második részének játékideje olyan öt-hat óra körül van, legalábbis közepes fokozaton, bár összességében max egy-egy óra eltérés lehet a nehézségi szintek között, mivel a sebzés/gyógyulás pároson kívül nem sok változás van ezekben – kivétel a célzásbeli rásegítést, ami mondjuk piszkosul zavaró. Nem mellesleg szerény véleményem szerint ezzel nincs is probléma, elvégre inkább legyen nagyjából mozgalmas, ámde „rövid" (NES-re, SNES-re emlékeztek még, mennyi volt egy játék? Most játszottam ki újra pár régi klasszikust, és azt kell mondjam, hogy halálokkal, nézelődéssel másfél óra, míg gyors végigrohanással fél óra a legtöbb.) egy program, mintsem tíz óra feletti, ám ezzel együtt is rendkívül unalmas, minek következtében az ember már a felénél elnyomná az egészet a fenébe, csak történjen már végre valami izgalmas.
Pluszban vannak Challenge-feladatok, amelyeket időre kell teljesíteni, ráadásként pedig lehet gyűjteni a karaktereket jelentő kis háromszögeket, meg a gömb jelezte zenéket, amiket aztán az extrák között lehet meghallgatni és megnézni.
Online játékmód nincs, de megmondom őszintén, nem is nagyon szükségeltetik egy ilyen jellegű játékhoz, hiszen nem lenne annyira izgalmas, ha a sorozat főbb szereplői (a két oldalon mondjuk öt-öt résztvevővel) órákon át kergetnék egymást a varázspálcáikkal – és akkor most gondoljon mindenki arra, amire akar. Hiába is szerették volna a fejlesztők, a fedezékbe bujkálós harcrendszer használatának ellenére ez még nem egy Gears of War.

A Deathly Hallows Part 2 nem rossz játék, nekem vígan eltelt vele egy estém, de semmivel sem több ennél, így az átlagból nem is igazán emelkedik ki. Technikailag nagyjából rendben van, elvégre pofás, jól irányítható; plusz még hangulata is van az alapot adó filmnek köszönhetően, de egyébként semmi igazi újdonságot nem hoz, és a licenc sajátosságain (meg a GoW-os mechanikán) kívül nem is tud mit felmutatni. Tipikus, nyári uborkaszezonra való könnyű 1000G, és Platinum trófea, ami kicsit kikapcsolja az embert. Meg persze családoknak ideális még, hogy a moziból nagy lelkesen kilépő gyerek, vagy esetleg a játékos kedvű anyuci pár óráig csendben elfoglalja magát.
Multiplatform-cím mivolta ellenére kivételesen különbséget tehetünk a különböző verziók között, hiszen míg a 360-as változat esetében a Kinect-támogatást végül törölték, addig a PS3-as korongot birtoklók vígan hadonászhatnak a „fagyival", ezzel a frászt hozva a közelben tartózkodó családtagokra, vagy a szélrózsa minden irányába menekülő házi kedvencekre.



HARRY POTTER ÉS A HALÁL EREKLYÉI II. RÉSZ

5

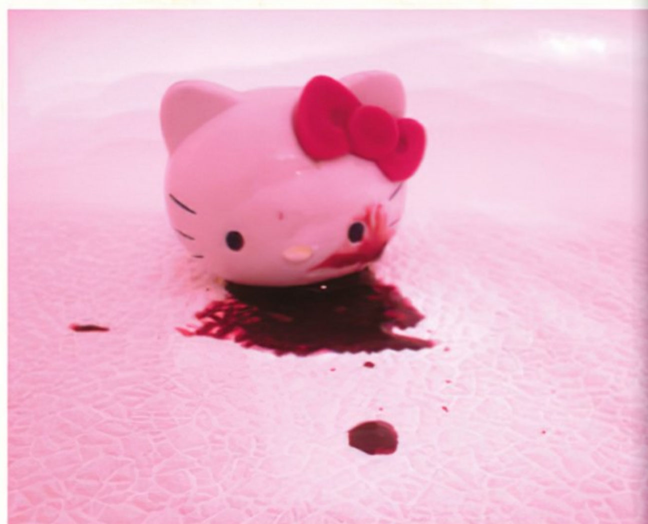
Kiadó: ***Electronic Arts***
Fejlesztő: ***Warner Bros. Games***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Böjtös Gábor

Epilógus

Most kezdek bele ötödjére. Akárhányszor kezdtem bele, valamiért nem akart kialakulni semmi. Hosszú backspace nyomkodás, agyalás, kimegyek egy cigire, visszajövök, írok pár sort, majd kitörlöm. Nem megy. Mondhatnám közhelyesen, hogy kiégtem, pedig dehogy. Fáradt lennék, leterhelt? Talán. Vagy kifogytam volna a témákból? Nem. Csak azok a gondolatok, melyek mostanában foglalkoztatnak, nem ide valók, vagy nem fárasztanék velük inkább senkit. Eljött volna az a pillanat, mikor már nem böki a csőrömet semmi? Fraszt! Egyszerűen úgy érzem ideje másnak továbbvinni ezt a két oldalt (már ha akarja valaki). Kell a frissesség, az új titánok okozta meglepetések, úgy érzem, én már csak ismételni, copy-zni tudnám magam, azt meg minek. Szóval ez lesz az utolsó Kibeszélőm. Innentől megmaradok a tesztelésnél. A magvas gondolatokat meg majd belecsempészem azokba…

Egyik szemem sír, míg a másik örül. Sír, hisz több mint egy évig bombázhattalak benneteket olykor agyamentebbnél-agyamentebb impulzusokkal, és kaptam értük hideget-meleget, de többségében inkább pozitív visszajelzéseket. S ezeket máig köszönöm szépen mindenkitől! Másrészt örülök is, hogy nem lesz többé. Kevesebb megfelelés, több idő a játékokra, (asszonyra) stb. Nincs annál frusztrálóbb érzés, mikor tudod, hogy kellene valami okosságot írnod 8000 karakterben, de nincs semmi ötleted, hogy mit. Vagyis van néhány, de azok többsége nem való e lap hasábjaira. Vagy vulgaritásuk, vagy tartalmuk miatt, vagy mert lerágott csont, vagy mert a médiatörvény is oly karaj. Egyébként poén, hogy amikor ezeket a sorokat írom, Baly (sem más) még nem is tudja, hogy mivel „örvendeztetem" meg e hónapban. Ne haragudj cimbi, de szerintem itt kell most egyet váltani. Van még ember a magazinnál, aki havi szinten nagyon jól tudna kibeszélni, de ha nem akarja senki, akkor meg kitöltjük valami mással. Mondjuk bevezetjük a Havi Raj rovatot, Krisszel!





Ja tényleg, még nem is jelöltem meg, miről is akarok utoljára írni nektek. Most így utoljára, szeretném összegezni az eddigi irományaim, csúnyamódon kifejezve, lényegi elemét. Elég sok mindenről írogattam, olykor meglehetősen távolálló témákkal jelentkeztem, de mindegyikben volt egy rész, ami közös volt. Mégpedig az, hogy a kritikai gondolkodásmód mindennél többet ér. Legyen szó a közösségi oldalak okozta veszélyekről, a trollkodásról, a média által sugárzott üzenetek befogadásáról stb.; nem szabad semmit sem rögtön készpénznek venni. Bármi is történik, mindig fel kell tenni azt a kérdést magunknak, hogy: Ez most tényleg így van? Vagy például azokat a kérdéseket is néha célszerű feltennünk, hogy pl: Mindenki más a hibás, vagy lehet, hogy nálam van a hiba? Lehet ezt másképp is csinálni? Biztos az a jó, amit az a hülye mond? És még sorolhatnám…

Szóval egyáltalán nem árt, s nagyon nem is fáj, ha olykor elgondolkodunk azokon a dolgokon, melyek velünk történnek. Vagy azokon, amit mások tesznek. Sajnos azt kellett az utóbbi időben megfigyelnem, hogy az emberek, és köztük nagyon sok fiatal egyszerűen lusta gondolkodni. Zombi módjára kullogunk nagy tömegek mögött, s kevés egyed van, aki fel mer kiáltani, hogy WTF! Semmit nem szabad azonnal, kétségek nélkül elfogadni. Mert mi van, ha egy jobb megoldásra jutunk, vagy némi agymunkával megelőzhetjük, hogy magunkból totális barmot csináljunk. Valószínűleg veletek is előfordult, hogy egyszer olyat mondtatok, amit utána rögtön meg is bántatok. Csak elkapott a hév, vagy szimplán egyszerűbb volt valakinek a böszmeségét követni, és aszerint cselekedni, s már kész is volt a baj. Mert ha a kinyilatkoztatás előtt átgondolta volna az ember az egész szituációt, egész más reakció kerekedett volna ki az egészből. Bármilyen inger is ér minket, legyen szó egy műsorról a TV-ben, vagy egy újságcikkről, de ha még puritánabb példát akarok mondani akkor, pölö egy ismerősöd véleményéről

a Facebookon; mindig gondolkodj el rajta, hogy ez most igaz-e, egyetértesz-e vele, s ha nem, akkor miért nem. Tudjuk megindokolni döntéseinket, véleményeinket. Nincs annál pancserebb válasz, hogy „Mittom'én, csak nem, 'oszt kész!"
Az ember leginkább amiatt emelkedik ki az állatvilágból, hogy képes az önálló gondolkodásra. És ezt nem kellene hagyni elveszni. Minden okkal történik, s balgaság olykor erről elfeledkezni, és nem belegondolni a kauzalitás eredetébe. És mivel minden ok-okozati összefüggésben áll, így a te cselekedeteidnek is megvannak a következményei. Emiatt nem engedheti meg senki azt a luxust, hogy csak úgy beletörődjön mindenbe. De úgy is mondhatnám, hogy a nemtörődöm ember egyúttal igénytelen is. Saját magát köpi szembe, ha úgy tetszik. Igenis legyünk annyira igényesek magunkkal szemben, hogy belegondolunk a világ történéseibe, s nem elégszünk meg az azonnali válasszal, hanem azt minden oldalról megvizsgálva jutunk el a végkövetkeztetésig.

Sokan azt hiszik, mindent tudnak, és azt is jól. Ez pedig nem így van. Bárkinek is nézzük a tudását, az soha sem lehet teljes, inkább csak annyit mondhatunk, hogy relatív. Mindenkinek kell és van is mit tanulnia, soha nem elégedhetünk meg azzal a tudásalappal, amivel épp rendelkezünk. Hisz a tanulás egy egész életen át tartó folyamat. Emiatt nyugodtan hessegessük el azokat a téveszméket, hogy mi már tökéletesek vagyunk, vagy, hogy már eleget tudunk mindenről. Soha nem tudhatjuk, hogy egy adott információ épp mikor jöhet kapóra nekünk. Ehhez kell némi egészséges információéhség, de ez olyan szükséglet, melyet ha kielégítünk, az többszörösen térül meg. Igenis vegyük észre, hogy nem csak a mi mikrokörnyezetünkből áll a világ, s nem csak a mi kis zárt világunk létezik! Még felsorolni is nehéz lenne, mennyi minden van, ami befolyásoló hatással van ránk, csak szét kell nézni. Tessék nyitott szemmel járni; ez is hozzátartozik ahhoz az ön-igényességhez, amit már az imént említettem.
Természetesen én sem vagyok tévedhetetlen. Soha nem állítottam, hogy amiket írtam (vagy írok épp) azok szentírások. Nagyon is sok mindenben megcáfolhatóak. Viszont nem is az volt a céljuk, hogy most megmondjam a tutit, a tévedhetetlent. Inkább csak lehetőségeket szerettem volna vázolni, olyan jelenségeket melyek képesek arra, hogy elgondolkodtassák az embert/olvasót. Vagy csak azt kieszközölni, hogy beszédtémát generálhassak, mivel az emberi elme kommunikáció, eszmecsere által szárnyalhat leginkább. Ha ezt sikerült elérnem, akkor már megérte. Persze nem lehet mindig komoran csak elmélkedni, poénkodni is kell sokat. De azt hiszem abban sem volt hiány ezeken a kétoldalas irományokon. Szerettem mikor egy-egy téma beindította valamelyikőtök fantáziáját, és megosztotta a véleményét, meglátásait, gondolatait az adott témáról. Nem kellett, hogy egyezzen az enyémmel, de máris volt haszna az egésznek, mivel előrébb haladt a téma az értelmes gondolatok áramlásától, s lehet megtudtam egy olyan dolgot, amire addig nem is gondoltam. És ez az egyik olyan jelenség, mely teljesebbé teszi mind az embert, de mind az egész civilizációnkat. Szóval ne féljetek a dolgok mögé nézni, elmerengeni a valóságon, kérdésekkel bombázni magatokat, vagy mást. Ne elégedjetek meg a felszín kapargatásával, ha kell, vessétek mélyen bele magatokat. Azzal is csak többek lesztek, nem pedig a zombi népség egy egyede. De egyet ne feledjetek, a kritikai gondolkodás, a racionalitás mindenek előtt, s minden okkal történik. Ja, és hogy még egy klisét elpuffogtassak, csak hogy nevemhez stílszerű legyek: „Tedd, vagy ne tedd, de ne próbáld!"



Ezzel az utolsó bölcselkedéssel zárom csőrbökő rovatomat, s remélem volt ennek valami haszna. Ha már egyszer sikerült valami újat, valami érdekeset szolgáltatnom számodra, már akkor megérte. Mióta újságíróként és pedagógia szakosként végeztem, mindig is egyfajta titkos küldetésnek tekintettem az új ismeretek terjesztését szórakoztató formában. Ha olykor elgondolkodtatnom is sikerült, akkor az nem is maga a paradicsom, hanem már ketchup. És ha röhögnöd is sikerült pár poénomon, akkor már nem is kívánhatnék többet.
Továbbiakban találkozunk a videojáték-teszteknél. Köszönöm az itteni figyelmet!
Az Erő legyen Veletek!!!





JediEco

Shadows of the DAMNED™

Elátkozott játék, a videojátékos ipar árnyaival

Hol kezdődött ez a videojáték-mizéria, mik voltak a kiinduló pontok – emlékszik még valaki? Milyen érzés volt, mikor először ültünk le a kisebb teljesítményű, de már tévére köthető gépeink elé, és felvillant egy cégjelzés, vagy egy intro?

A kérdést még formálhatnám, terelhetném a lényeget ide-oda, de inkább csak annyit változtatok az érdemi részén, hogy nem magunk (játékosok) felé irányítom azt, hanem a kiadóknak, és leginkább a fejlesztőknek. Már csak azért is, mert kicsit olybá tűnik, hogy a játékok készítői (nagy többségükben) a fene nagy fejlődésben elfelejtették az alapokat, ezért is lehet az, hogy átlagban két-három hónap alatt érkezik egy-két érdekesebb, innovatívabb cím, míg az európai és amerikai fejlesztések kilencven százaléka a létező öt-hat sémára épül, a japán szoftvergyártók meg vagy húsz éve ugyanazon virtuális hőseiket futtatják, vagy pedig azon siránkoznak, hogy nem mennek a játékaik, ezért az amerikai és európai kliséket kell lemásolniuk. És itt van a kutyus elásva, elvégre ezzel aztán tényleg megszüntetjük az „egyedit", az „egyénit", és még az is beáll az átlagosabb sorba, aki amúgy más szemlélettel, más stílussal rendelkezik.
Félre ne értsetek, szeretem én az említett nációk programjait, elvégre hasonló alapjaik ellenére is rendkívül minőségire sikeredik a többségük, ellenben gyarló emberi mivoltom miatt szeretem a változatosságot is.

Itt van ez a Grasshopper Manufacture, meg az azt működtető Suda51/Mikami páros, akik a Killer7, No More Heroes esetében már bizonyították rátermettségüket, ami sajátos nézeteik támogatottságában csodákra képes. Legalábbis az említett címek, és hogy kicsit aktuálisabbak legyünk (bár sajna nem eléggé azok, elvégre a Shadows még június végén jelent meg, amikor is már nem férhetett be a 13. számunkba), a Shadows of the Damned a leírtakra utal. Elvégre mit is kapunk a SotD esetében? Kicsit előreszaladva azt mondom, mindent, amit egy videojátéktól elvárunk.



Mindent, ami miatt megszerettük ezt a műfajt. De! És nagy betűkkel gondolkodjunk, meg hatalmas felkiáltójelekkel. Szóval. DE!! Csak és kizárólag akkor kapjuk meg mindezeket, ha felnőtt mivoltunk ellenére (elnézést, igen, úgy érzem, ez a játék leginkább a 21+ korosztálynak lett megalkotva, ami természetesen nem zárja ki, hogy ezen életkor alatt bárki is élvezze) képesek vagyunk kicsit visszarepülni az időben, hogy ugyanazzal a hozzáállással, előítéletektől és a rohanó világ okozta idegsokktól mentesen üljünk le vele játszani. Garcia „fuckin'" Hotspur megköveteli a fegyelmet, és még inkább a figyelmet.
De ki is ez a fazon? Hotspur egy démonvadász, méghozzá nem is akármilyen, hanem a legmacsóbb mindegyik, sőt úgy általában a videojátékos hősök közül. Lazább mint Dante, tökösebb mint Duke, és szókimondóbb mint bármelyik bankrabló, vagy bűnöző, akik ellen életünkben bármikor is megküzdöttünk a virtuális csatamezőkön. Egyetlen egy gyenge pontja van, méghozzá a szívét maximálisan kitöltő Paula, akiről azonban a minden démonok atyja, Fleming is tudja, mennyire fontos emberünknek, így jól el is rabolja, majd újra és újra megkínozza és megöli a lányt – de lehetőleg úgy, hogy mindezt Gf'H is lássa, már persze a lehető legnagyobb szenvedés érdekében. Nem csoda tehát, hogy Garcia ennek köszönhetően bepipul egy kissé, majd megindul a pokolba, hogy szétrúgja az összes démoni segget, és hogy kicsit eljátszadozzon Fleming emeletes koponyájával, amiért az ilyen csúnyán elbánt asszonyával.

Onnantól fogva pedig, hogy hősünk leereszkedik az alvilágba, a finomságokra kiéhezett videojátékost pillanatok alatt elragadja az a tapasztalás, ami a borzalmakkal és sötétséggel teli bugyrokban várja.
Amennyiben durvának találtad a Dante's Inferno, a Dead Space, a F.3.A.R. egyes részeit,



a SotD esetében csak pislogsz majd, mert tesztünk alanya annak ellenére, hogy inkább egy poénos akciójáték, mintsem horror darab (legalábbis ijesztgetés terén biztosan nem az – ellenben az elidegenítéshez, za-





varkeltéshez így is megfelelő a hozzáállása), közel sem családbarát grafikus elemeiről híres. Miközben megindulunk a Shadows kihalt utcáin, testrészek, torzók, vértől vöröslő ösvények, szervesnek tűnő épületdíszítő elemek borzolják kedélyeinket, mialatt démonok, világháborús gázmaszkot magukra húzó meggyötört lelkek pályáznak fejünkre. Nem egy sétagalopp az, amire vállalkozunk a végigjátszás során, készüljetek fel.

Megjelenik az árnyék, avagy a sötétség is, ami mindent belep, ami elrabolja az életünket, és ami nagyszámban rejti, és sebezhetetlenséggel vértezi ellenségeinket – ezt az energiát általában a szétszórásáért felelős hatalmas kezek elpusztításával, vagy a falakon elhelyezett, bután kérődző kecskefejek kilövésével fékezhetjük meg, tüntethetjük el. Akár csak rövid ideig is. Merthogy fegyverkészletünk nem merül ki mindösszesen átlag lőfegyverekben, pluszban fénypisztolyunkat is alkalmazhatjuk, ami… hoppá, az egyik legizgalmasabb dolgot még nem is említettem. Szóval, a rombolásért és gyilkolásért felelős arzenálunk mind-mind a Johnson nevű formához köthető, aki egy démon… fegyver. Vagy démon… motor. Vagy démon… fáklya. Valami ilyesmi. A lényeg, hogy egy lángoló koponyából áll, amúgy meg alakváltó, ellenben mégsem Transformer. Ja, és sokat beszél, plusz ha felizgul, megnő a fegyvercsöve. Szerintem ezek után már nem sokat kell bizonygatnom a program készítőinek hozzáállásával kapcsolatban. Garcia amúgy fejlesztheti a fegyvereit, így a kezdeti pisztoly mellett előkerül egy shotgun, majd egy golyószóró jellegű Johnson is, amik mind erősebbé, pusztítóbbá, gyorsabban tölthetővé válnak, amennyiben a végigjátszás alatt összeszedett vörös drágakövekkel kicsit felturbózzuk a tulajdonságaikat. A „fénypisztoly" meg lassítja, sebezhetővé teszi ellenfeleinket, és mint azt már említettem, megvilágítja a sötétséggel borított területeket is.

Durva és horrorisztikus elemek, sok akció, beszélő és átalakuló démonfegyver, fejlesztések. Mi kellhet még? Volt olyan, akinek az volt a baja, hogy elég lassú a játékmenet, míg valamelyik fórumon azt írta valaki, hogy bugok miatt nem tudott áthaladni egy-egy pályarészen. Nos, az utóbbihoz még csak hasonlóval sem találkoztam, míg az előbbi létező dolog, mivel a Shadows egy igazi old school játék. Mint említettem, pont olyan, amilyennel tizenöt-húsz éve hatalmas örömmel játszottunk volna, ha kicsit érettebbek vagyunk – persze mindehhez mostani, modern külső dukál, amely alatt a népszerű Unreal motor duruzsol, ezúttal ráadásul elég pofás külsőt villantva.
Mi az, ami mégis hiányzik? Nos, csak pár apróság. A New Game+, illetve a végigjátszást követően megnyitható pályaválasztó menü kényelmi szempontokból lenne fontos és érdekes, míg az acsi/trófea vadászoknak fájó pont, hogy hiába pörgetjük ki a sztorit a legnehezebb fokozaton, ha az adott jutalmakért minden egyes nehézségi szinttel meg kell küzdenünk. Plusz ott az a kihagyott ziccer, ami előtt már-már abszolút érthetetlenül állok: Garcia hiába pattan már az első tíz percben egy gyönyörű motorra, és repeszt azzal a kezdő menü alatt, ha a tényleges játékban egyszer sem lesz lehetőségünk hasonló megmozdulásra. Hát hogy az istenbe lehetett a kezdés után a motorozást kihagyni? És igen, a nyár, és talán a teljes év egyik legjobb játékának ezek a legfontosabb hibái.



Garcia és Johnson párbeszédeitől a padlón lehet fetrengeni (az egyik legemlékezetesebb megjegyzés talán mindenki számára az ajtónyitós, lovas szöveg), de hőseink úgy egyébként könnyen belelopják magukat a szívünkbe. Nem egy irtózatosan nagy jelenet szemtanúi lehetünk – ilyen például a Gonosz halott (nem hivatalosan Az erdő szelleme) című klasszikus horrorfilmre való kikacsintás is –, miközben főbb ellenfeleink is mind igazi karakterek, akiknek múltjáról is elég sokat megtudhatunk, miközben hatalmas könyvoldalakon meseszerűen elevenedik meg sztorijuk. Ott van például a szájharmonikás George, aki hatalmas fazon, ám egy kis poént még az ő figurájába is sikerült belecsempészni, legalábbis nekem mindig a Sötét nagyuras video jut az eszembe. Aki nem ismerné, az üsse be a Youtube keresőjébe a *darth vader feels blue* szóösszetételt.
Egész egyszerűen nem tudok komolyabban belekötni a játékba, annyira profin, precízen van összerakva (a készítőket ismerve ez nem meglepő) – végig feszes tempóval halad az akció, egyszerű, de letisztult a pályatervezés, remekül sikerültek a zenék és hanghatások (Akira Yamaoka felel értük), minden adja magát, kezdve a logikai feladatoktól, egészen a főellenfél-harcokig, amelyek kifejezetten üdítőek. A boss-ok ugyanis mind megjelenésükben, mind eszköztárukban túlmutatnak az átlagon, ott van példának a már említett, saját szívét, beleit marcangoló George, akinek lova a főtérre pottyantva ereszti szabadjára a sötétséget. De pályák terén is elengedték magukat a fejlesztők, hiszen az új Alice mellett a Shadows is rendelkezik retro jellegű szintekkel, ráadásként pedig ott van az XXX-negyed megjelenése is, ahol aztán elkerekedhet a szemünk a meglepetéstől, és ahol Johnson is átalakul egy kicsit. Bár erről már tettem említést.

A SotD tehát egy kifejezetten ötletes, poénos, durva, akciódús, látványos, hangulatos játék, amely igazából a marketing hiányának köszönheti bukását (amilyen jól szerepelt a kritikusoknál, akkorát hasalt a pénztáraknál), ám így is kötelező darab mindenkinek, aki értékeli a klasszikus videojátékokat, és úgy gondolja, hogy a gyerekként megszeretett programok visszaidézése nem muszájszerűen csak Márióval, meg Sonic-kal lehetséges.
Aki pedig hozzám hasonlóan éhezik a Shadows-jellegű, igényes japán termékekre, már most örülhet, elvégre a Grasshopper már be is jelentette következő játékát (Lollipop Chainsaw), amelyben egy iskolás lány fogja láncfűrészével irtani a suliját (San Romero High School – George Romero zombifilmes mester tiszteletére) elözönlő zombikat. Várjuk szeretettel.

SHADOWS OF THE DAMNED

9

Kiadó: ***Electronic Arts***
Fejlesztő: ***Grasshopper Manufacture***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Böjtös Gábor

Száguldj az élmezőnyben!



Létezik a Pixar, illetve ott van minden más: ha fel kéne osztanom a filmipart, nagyjából így tenném. Imádom őket, mióta az eszemet tudom: náluk mindig felüti a fejét valamilyen új ötlet, de a már meglévő elemeket is ügyesen társítják azokhoz. Ahogy teltek az évek rájöttem, hogy filmjeikhez – legyen az egy rövidke, vagy egész estés alkotás – nem szükséges gyereknek







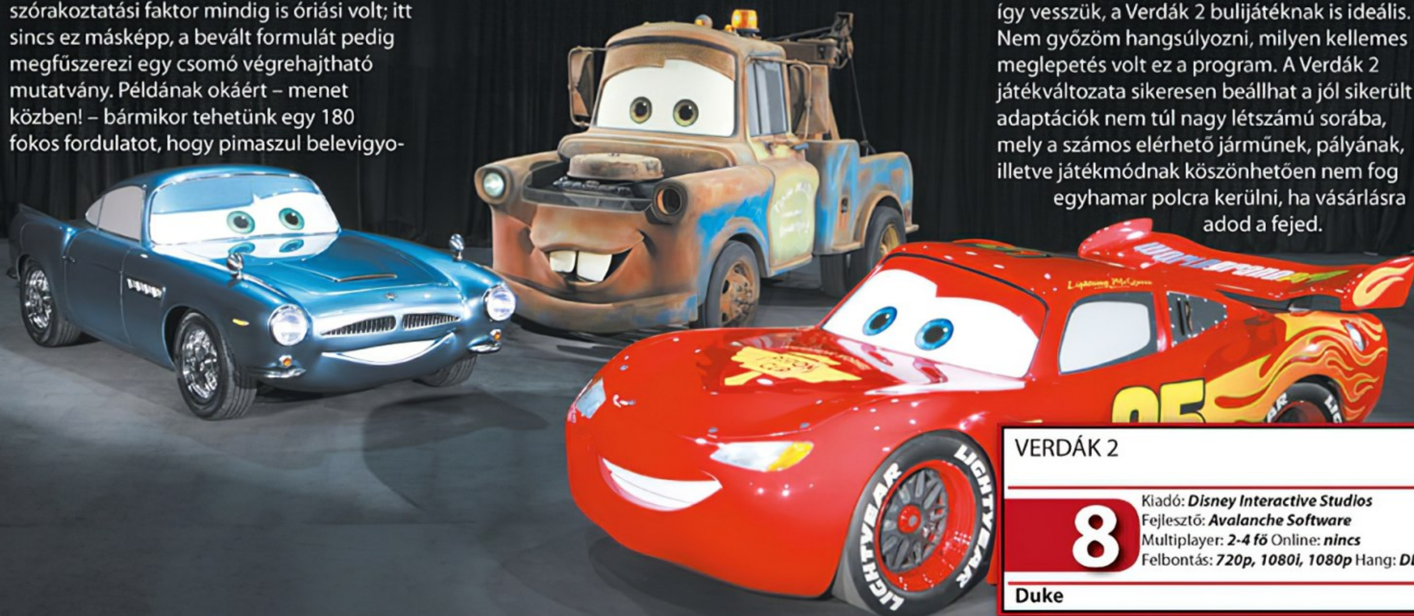
lenni, inkább azok tesznek gyerekké minket. Toy Story, Szörny Rt., Egy bogár élete… mindegyiket számtalanszor megnéztem, és amellett, hogy egy rakás kellemes emléket idéznek fel bennem, még mindig ugyanannyira élvezem őket, mint tíz évvel ezelőtt. A Verdák az előbb említett filmekhez képest ugyebár jóval később, 2006-ban került a mozikba, így nosztalgikus hangulatba aligha tudna repíteni, ugyanakkor hasonlóképpen élvezettel néztem végig, hiszen ebben is fellelhetőek voltak a tipikusan „pixaros" jellemvonások. A második rész megtekintéséig még nem jutottam el, a játékadaptáció leteszteléséig viszont igen – régen lepődtem meg ennyire, és a pontszámra nézve már gondolom sejted, hogy nem negatív irányba.

Elég pár kört lefutni ahhoz, hogy lásd, nem egy sebtében összehajigált kódhalmaz került a lemezre. A Verdák 2 tulajdonképpen egy Mario Kart klón, miközben persze megtartja tipikusan „verdás" sajátosságait. Ebből kifolyólag a hagyományos, úgymond „nyers" versenyeket leszámítva leginkább az ellenfelek változatos megszívatására helyeződik a fő hangsúly. Az ebben rejlő szórakoztatási faktor mindig is óriási volt; itt sincs ez másképp, a bevált formulát pedig megfűszerezi egy csomó végrehajtható mutatvány. Példának okáért – menet közben! – bármikor tehetünk egy 180 fokos fordulatot, hogy pimaszul belevigyorogjunk a mögöttünk lévők képébe, vagy esetleg felhasználjuk ellenük a pályán összegyűjtött power upokat (az ötlet már csak azért is zseniális, mert így az első helyen sem kényszerülünk rá, hogy sokáig tartogassuk a fegyverünket). Az autókkal a levegőben szaltózhatunk, pöröghetünk, oldalra ugrálva gyorsan kikerülhetjük az akadályokat, vagy akár a két oldalsó kerékre állva manőverezhetünk (stb.). Ezek a trükkök – azon kívül, hogy többedmagunkkal versenyezve menőzhetünk velük – többnyire azt a célt szolgálják, hogy feltöltsék a nitrónkat, melyet szép fokozatosan, illetve (amennyiben a csíkot maximumra töltöttük) egyben is felhasználhatunk, jóval nagyobb gyorsaságot elérve ezzel.



A Verdák 2 nem csupán baromi élvezetes, hanem emellett még jól is néz ki. Ezt elsősorban nem a poligonszámra, hanem sokkal inkább a stílusra kell érteni, mely fantasztikusan visszaadja a film képi világát. Ez az autókra, effektekre, valamint a helyszínekre egyaránt igaz.

Eléggé meglepett – igaz, ez most valóban negatív értelemben – hogy online multiplayer nem kapott helyet a korongon, csupán osztott képernyőn van lehetőségünk emberi játékosokkal versenyezni. A dolog azért is bosszantó, mert a stuff onnantól válik igazán élvezetessé, amikor többen nyomkodják a kontrollert. Bár egyedül is sokáig szórakoztató tud lenni, nem vethető össze azzal, amikor egymást folyton kilőve versengenek a playerek az első hely megszerzéséért – ha így vesszük, a Verdák 2 bulijátéknak is ideális. Nem győzöm hangsúlyozni, milyen kellemes meglepetés volt ez a program. A Verdák 2 játékváltozata sikeresen beállhat a jól sikerült adaptációk nem túl nagy létszámú sorába, mely a számos elérhető járműnek, pályának, illetve játékmódnak köszönhetően nem fog egyhamar polcra kerülni, ha vásárlásra adod a fejed.



VERDÁK 2

8

Kiadó: ***Disney Interactive Studios***
Fejlesztő: ***Avalanche Software***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

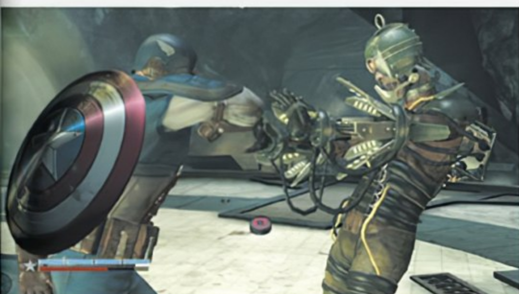
Duke

CAPTAIN AMERICA
SUPER SOLDIER

AMERIKAPITÁNY, A SZUPERAMCSI SZUPERKATONA

Ezen a nyáron Hollywood a szokásosabbnál is nagyobb üzemben ontja magából a gagyi filmeket, többek közt a Captain America legújabb feldolgozása is most került a mozikba, amiből menetrendszerűen érkezett a játékadaptáció is. Természetesen, mint minden szuperhősös filmnek, ennek is képregény volt az alapja, ami először 1940-ben jelent meg, a Marvel univerzum részeként. A történet is a II. Világháborúban játszódik. Steve Rogers egy fiatalember (a nemzet színésze, Chris Evans játssza a filmben, s adja a hangját a játékban), aki szolgálatra jelentkezik, hogy harcoljon az Amerikai Egyesült Államok hadseregében a tengelyhatalmak ellen. Azonban olyan satnya a teste, mint Paudits Bélának, ezért szolgálatra alkalmatlannak találták, viszont részt vett egy titkos katonai kísérletben, amelynek során izomzata, reflexei és állóképessége az emberi szervezet természetes lehetőségein és terhelhetőségén belül a tökéletességig fejlődött. Közel olyan izmos és erős lett, mint Schwarzenegger fénykorában. Kapott egy csodás kék cicanadrágot, testhezálló dresszel, amerikai sziruppal csöpögősen átitatva. Egyetlen fegyvere pedig egy pajzs, amire úgy vigyáz, mint a saját potenciájára. Így született meg Amerika Kapitány, az igazi szuperkatona.
A programban is a második világháború alatt kell küzdenünk a náci ellenfelekkel. Kezdetben egyszerű katonák támadnak ránk, akik olyan kevesek „Amerikapitánynak", mint a szülői értekezlet az árvaházban. Sokféle küzdőmódszerrel árt ő az embertársainak, könnyűszerrel leüti a fritzeket, mint a taxiórát. Pörgő-forgó rúgásától Chuck Norris is elpirulna, ami persze nem látszana a szakállától. Legendás ütéseitől Mike Tyson is pityeregve futna anyuci szoknyája alá. Ha lövöldöznek rá, akkor pajzsával olyan csodásan visszapattintja a lövéseket, mint egykor Andre Agassi a teniszpályán, ugyanakkor pajzsát frizbi módjára is tudja dobálni az orcátlan náci gazemberekre, mint a gép. Látja ezt a kapitány nemezise is, a randa, vörös arcú Red Skull, aki megbízza legjobb tudósát, Zola professzort, hogy már-már természetfeletti erővel rendelkező katonákat fejlesszen ki, hogy megállítsa az amcsi hazafit. Ámbátor Amerikapitány sem rest, hiszen a játék folyamán folyamatosan fejlődik, s új közelharci módszereket tanul ki, a kontratámadásoktól kezdve a csúnya bácsik lefegyverezéséig. Ha változatosan irtjuk a népet, akkor az energiaszint alatt töltődik egy olyan stíluscsík, amit felhasználva az idő lelassul, s Neo módjára verhetjük péppé a nácik buksiját.

Azonban a szuperkatona nem csak bunyózik óraszám, hanem kismillió dokumentumot gyűjt az ellenfelektől, amik annyira titkosak, hogy a földön szétszórva, az asztalon heverve, vagy éppen a retyón tartják azokat. Annyira sok ilyen szétszórt papír, filmtekercs, tervrajz, kerámiatojás, régiség, kakasszobor, anyám kínja szedhető fel, hogy tesztalanyunkat akár „mászkálós-gyűjtögetős" játéknak is nevezhetnénk. De tényleg, egy átlagos szobában 4-5 ilyen dokumentum is hever. Valamint tele van a placc robbanó hordókkal, amiket a pajzsunkkal jó piromániás módjára önfeledten robbanthatunk szét, hiszen gazdagon jutalmaz érte a program. Vannak ugrálós részek is, amik a játék legbénább momentumai. A kapitány Perzsia hercegéhez hasonlóan lengedezik a póznákon, de mi csak egy gombot nyomogatunk, miközben hősünk mindenfelé pattog, mint kecskeürülék a deszkán, a létrákon viszont olyan lassan mászik, mint a reumás lajhár. Vannak kóddal védett ajtók, amelyeknek feltörése olyan egyszerű, mint egy fakocka.







A helyszínek autentikusak, azonban a grafika nem túl acélos. A 18 fejezet alatt a kezdetben még lineárisan haladunk előre az árkokban, folyosókon, de később egy hatalmas kastély-komplexumba érünk, ahol már szabadabban garázdálkodhatunk. Az aláfestő zene szerintem az egyik legjobb eleme a játéknak. A történet viszonylag jónak mondható, s vannak szórakoztató főellenfelek, mint például a rendkívül stílusosan harcoló Madame Hydra, vagy a kizárólag németül beszélő hatalmas robot, Iron Cross. Miután végigvittük a játékot, ott van még a Challenge mód, ahol medálokért cserébe kell időre teljesítenünk különböző feladatokat. Sajnos semmiféle lokális, vagy internetes többjátékos mókára nincs lehetőségünk.
Az Amerika Kapitányhoz bevallom, eleinte elég előítéletesen álltam neki, mert nem túl szimpatikus számomra a főhős, de ahhoz képest nem lett olyan rossz a játék. Viszonylag változatos, jó a története, élvezetes a harcrendszer. Ha jobb lenne a grafika, és lenne benne multiplayer, akkor több pontot is érdemelhetett volna. A rajongóknak azért majdnem kötelező.



CAPTAIN AMERICA: SUPER SOLDIER

6

Kiadó: ***SEGA***
Fejlesztő: ***Next Level Games***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

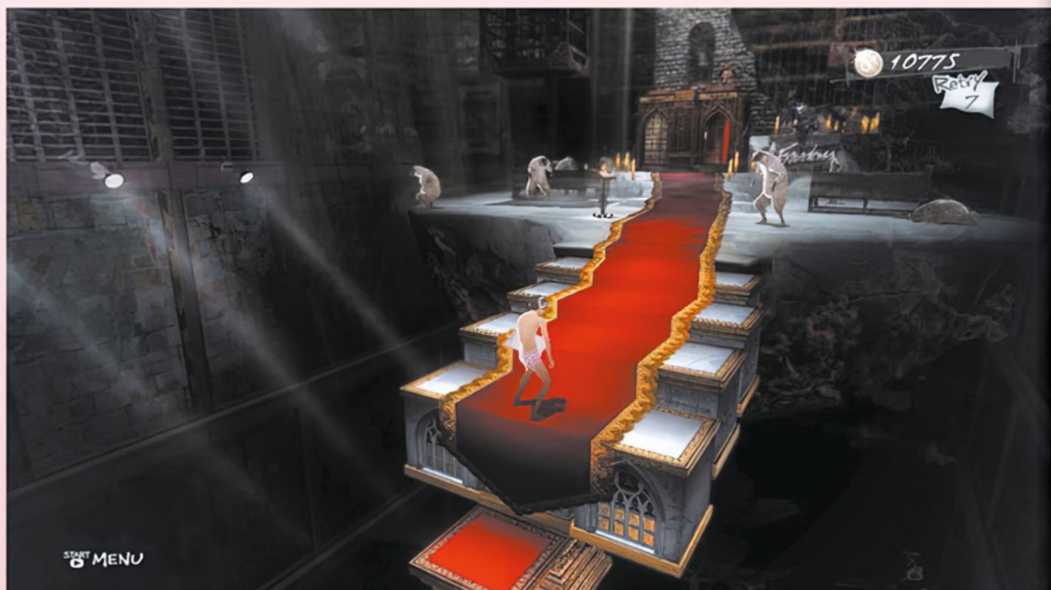
karfiol



Nők. A mennyország kapuja és a pokoli kétségbeesés között toszogatnak minket, férfiakat. Pontosan ezen megy keresztül történetünk főhőse, Vincent Brooks is, aki hosszú ideje él kapcsolatban 32 éves barátnőjével, Katherine-nel (az Xbox 360-verzió borítójának csajszija). A lány már idejét érzi, hogy összekössék az életüket, és oltár elé menjenek, míg Vincent erre még nem áll készen. Ekkor jön be a képbe a hősünk bizonytalan életét rémálommá változtató, veszettül dögös (és bögyös) Catherine (ő pedig a PS3-verzió borítóján feszít). A fiatal, rejtélyes és független lány rögtön ujja köré csavarja a férfit és pén… öhm, orránál fogva vezeti. Ez itt akár egy sima romantikus történet bevezetője lehetne, de ennél lényegesen bonyolultabb a helyzet. Vincent Catherine megjelenése óta nemcsak hétköznapjaiban szorong a két szék (nő) között seggre esve. Mióta a címszereplő felbukkant, rémálmok gyötrik. Ugyanakkor Vince éjszaka többet veszíthet, mint nyugodt álmát. A környéken ugyanis furcsa halálesetek sorozata folyik. Fiatal férfiak halnak meg álmukban. Mindet meggyötört, hullamerev, fájdalomtól görcsölő testtartásban találták. Álmukban haltak meg. Nem, nem álmukban ölték meg őket, az álmuk ölte meg őket. Vince Catherine-nel való első találkozása óta minden éjszaka az életéért küzd rémálmai végtelen lépcsőjén. Elég bizarr, ugye? És ez még csak a kezdet. Ahogy halad a sztori, főhősünk életének minden percét kezdi átjárni a téboly.

Ha a történet bizarr, a játékmenetre nem tudom milyen szót kéne használnom. Gyakorlatilag egy bekategorizálhatatlan játékkal van dolgunk, én legalábbis sehova nem tudom rakni, ilyennel még nem volt dolgom. Ez egy… romantikus-thriller-puzzle-kalandjáték, ugyanakkor a szoftver közel fele egy interaktív anime, szóval tényleg nehéz tömören szavakba önteni, hogy mi is a Catherine. Szerencsére nekem két oldalam van rá, így azért remélem, megbirkózom a feladattal.

Kezdjük a tényleges játékkal, a rémálmokkal. Bár a cselekményt nem befolyásolják (azt leszámítva, hogy ha nem jutsz tovább, meghalsz), mégis ilyenkor éreztem igazán, hogy játszom, és nem egy interaktív történetet formálgatok. Van egy hülye szokásom, hogy a jelen generáció játékait Hardon kezdem el, hogy igazi kihívást éljek át, hogy tényleg jó érzés legyen továbbjutni egy-egy részen. Ezt a Catherine-nel NE tegyétek. Hacsak nem vagytok a tilitolis puzzle-ök mesterei, meg fogtok őrülni. A Normal fokozat is épp elég kihívást jelent (A puzzle-ökkel kevésbé barátságban lévőknek ott az Easy, vagy a fokozatválasztásnál elrejtett Very Easy mód. Ha a Selectet nyomva tartod pár másodpercig, és utána választasz Easy-t, úgy ezt a fokozatot kapod.).

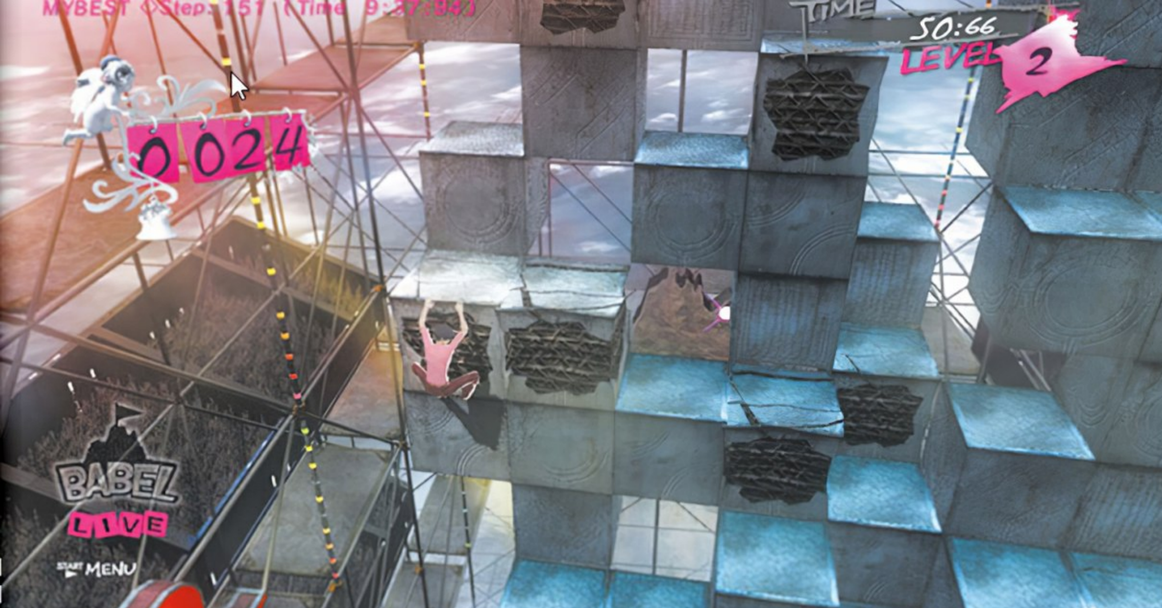


A rémálmok gyakorlatilag lépcsők. Illetve lépcsővé nekünk kell őket tennünk. Egymás hegyén-hátán lévő kockák, amiket nekünk kell ide-oda tolni, hogy feljebb tudjunk jutni. A kockák között van mozdíthatatlan, van repedt, ami leszakad, ha túl sokat időzöl rajta, a kockatorony legalsó sora pedig rövid időközönként lezuhan. Gondolom egyértelmű, hogy neked a csúcsra kell törnöd, lezuhannod pedig nem tanácsos, mert ez nem épp a bénázást toleráló játékok egyike: ha leesel, a pályát elölről kell kezdened, de újrakezdésre is csak pár lehetőséged van. (Párnák begyűjtésével újabb retry-pontokat szerezhetsz. Szedd fel őket, mert szükséged lesz rájuk.) Easy- és Normal fokozaton a hibás lépéseket vissza is tudod vonni, mert egyetlen rossz döntés is ellehetetlenítheti a továbbjutást és akkor Love is Over! De összességében eszméletlenül nehéz, igazán agymozgató pályákra kell számítani, amiken ha átverekszi magát az ember, tényleg megbecsüli a sztori minden egyes újabb kis szeletét.

Segítségedre lehet még egy-két, a pályákon fellelhető pénzből vásárolt (vagy csak simán ott talált) tárgy, például az energiaital, melytől egyszerre két kockát ugorhatsz át. Ezen pályákon elsősorban a továbbjutás a lényeg, de azok a mazochisták, akik rekordokat akarnak döntögetni, bármikor újrajátszhatják a korábbi részeket, sőt, a Babel illetve Vs Colosseum módokban együtt, vagy akár egymás ellen is lehet versenyezni a rémálmokban. Bármennyire szórakoztatóak, különlegesek ezek a pályák, egy idő után monotonná válhatnak, és ha az ember a nehézségbe és az egyhangúságba is beleun, könnyen a polcra kerülhet a Catherine. Hiába egyediek és ötletesek tehát ezek a részek,









önmagukban még mindig csak egy nagyon szűk réteget megmozgató, lemezre teljesen fölöslegesen kiadott puzzlejátékot adnának. Nem azért fölöslegesen kiadott, mert nem érdemli meg a lemezes verziót, csak ezt magában nem venné meg senki.

De ott van maga a sztori. Ennek felét anime verzióban kapjuk. Nem cel-shaded jelenetekben, hanem tényleg megrajzolt, animációs jelenetekben, melyeket az Animátrix „elkövetéséért" is felelős STUDIO4°C készített. Nagyon szép, söt néha kifejezetten remekül



megrajzolt, pofás átvezetőkkel színesítik az amúgy is magába szippantó történetet. A dolog interaktív része már a rémálmokban is látott cel-shaded grafikával van prezentálva. Ilyenkor a mozizások közepette pár döntést kell meghozni, többnyire csak egyszerű válaszokat, ám ezek is nagyban befolyásolják a történet kimenetelét. Tényleg nagyban. Nemcsak, hogy a cselekmény többféle úton haladhat, de többféleképp is érhet véget. Korábbi, és főleg a végső döntéseinktől függően nyolcféle befejezést kaphatunk, magyarán nem csak annyi a különbség az egyes endingekben, hogy a K- vagy a C- betűs csajt választod. Bizonyos döntések után egy az inFamous-höz hasonló morálmérő is megjelenik, és attól függően, hogy mit teszünk, jobbak, vagy rosszabbak leszünk. Fontos szerepe van még a mobilunknak, melyről néha sms-t kell írnunk (minden mondat opcionális, lecserélhető) a lányok egyikének, lerázni őket, vagy beszélni velük. A telefon szolgál egyébként mentőeszközként is, valamint innen tudjuk újra elérni a korábbi pályákat is. Ez az interaktív rész sokszor olyannyira magába szippant, hogy az embert már-már idegesíti, ha le kell állnia „supersize LEGO"-t játszani, és inkább folytatná a sztorit. Pláne, hogy a játék nagyon dögösen van prezentálva. A grafika megállja a helyét, de azért nem mondanám hibátlannak. Bár elég ütősen adja az anime összképet, sűrűn előfordulnak gagyi animációk. Ami viszont igazán nagyot dob a hangulaton, az a hangzás. Az effektek és a zenék fantasztikusak. Olyannyira beszippantanak a szoftver világába, hogy nem szabadulsz onnét egykönnyen. A szinkronból bár szívesen meghallgattam volna eredeti japánt is, az angol színészek is megállják a helyüket, semmi panasz nem lehet rájuk. De mindez csak akkor ér valamit, ha jól (vagy



legalább közepesen) tudsz angolul. Nem hiszem, hogy sokat kéne magyaráznom, hogy egy ilyen sztoricentrikus programmal, mint a Catherine, miért nincs sok értelme nyelvtudás nélkül játszani. Ez persze nem negatívum, csak figyelmeztetés.

Engem nagyon meglepett a Catherine, rég találkoztam ilyen eredeti, egyedi szoftverrel, amely ráadásul direkt felnőttebb közönségnek van kitalálva. Sajnálom azonban, hogy már előre látom Catherine sorsát, hiszen túlzottan szűk réteget fog megérinteni ahhoz, hogy még sok ilyen kicsit betegebb, de érettebb témát tartalmazó szoftver készüljön. Bár a rémálmos részek néha unalomba fulladnak, és a nehézségi szint is olykor őrjítő tud lenni, mindezt kárpótolja az a rengeteg egyedi és ritka érték, ami benne van.



CATHERINE

8

Kiadó: ***Deep Silver***
Fejlesztő: ***Atlus Persona Team***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p*** Hang: ***DTS 5.1, DD 5.1***

rolmanus

SOLATOROBO: RED THE HUNTER

| X360 | PS3 | PSP | Wii | **3DS** | **DS** |

Solatorobo Red the Hunter

Tail Concerto. Ismerős valakinek ez a név? A Bandai (nálunk az Atlus adta ki) JRPG-kaland játéka 1999-ben jelent meg az akkori sikergépre, a PlayStation 1 rendszerre. Igazi rétegjáték volt, de aki találkozott vele, az egy igazán kellemes és látványos kalandot élhetett meg. Tesztünk tárgya a SolatoRobo: Red The Hunter a korábbi mese folytatása! Halkan jegyzem meg (talán egy kis érdeklődés felkeltésével próbálkozva), hogy közel négy év munkája a mostani játék, valamint a fejlesztő sem más, mint a .hack játékokért felelős CyberConnect2. A helyszínéül szolgáló lebegő világ, a Shepherd éppen a szomszédsága a korábbi részben megismert Prairie királyságnak, illetve a macska-kutya szerű humanoid lények a Felinekok („neko" japánul macska) és Caninuk („inu": kutya) mind ismerősek lesznek a korábbi rajongóknak! Címe a SolatoRobo egy mozaikszó, ami a Sky (ég) és Robotból adódik, – ezek a játék központi elemei. Főszerepben a légi fejvadász kutya, Red Savarin áll, aki húgának, Chocolate-nek a társaságában hajszolja a kalandokat. Legújabb küldetésük egy titkos irat felkutatása, amit a Hidenburg (történelem szakosok előnyben) léghajó egyik kabinjából szerezhetnek meg. Az irat helyett egy medálra, és az Elh nevű gyermekre találnak. A medált megérintve egy hatalmas láncreakciót indítanak el, amivel elsősorban életre keltik a gonoszt, aki legjobban a H.P. Lovecraft fantáziaműjéből ismert Cthulhura hajaz. Lares a kóóriás – mint Cthulhu – hatalmas termetéről, és az általa keltett rettegésről ismert, – ő a borzalom földi megtestesítője! Miután éppen hogy elmenekülnek e rémtől, Elhtől megtudják, hogy az csak abban az esetben pusztítható el, ha összegyűjtik az elveszettnek hit varázsköveket, melyek visszazárhatják a szellemet a palackba. Kalandjuk középpontjában így a gonosz legyőzése, valamint a szokásos világ megmentése áll. Aki szerette a Baten Kaitos-, és a Skies of Arcadia játékokat, az igen otthonosan érezheti magát, mert igencsak azokra emlékeztet ez az égi királyság. Már itt megjegyzem, hogy a progi legnagyobb erényei közé sorolható a látványvilága. A hátterek legtöbb esetben két dimenziós, kézzel rajzolt, festett művek, amik igen varázslatosra sikerültek, néhol viszont a síklapok helyett szintén meseszép három dimenziós grafikát üdvözölhetünk. A karakterek kidolgozása is álomszép! Ilyet ezen a platformon nem igazán lehetett látni.



Egyszerűen bámulatos, mit ki nem tudtak hozni a fiúk a kis gépből. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy mindez részben annak is köszönhető, hogy a DSi, új gyorsabb processzorát is megmozgatták, így a sima DS és Lite gépeknél sajnos már némi kompromisszumot kellett kötni – néhol ezeken a platformokon belassul a játék. A másik hátrány a régi géptulajokra nézve, hogy használja a fényképezés lehetőségét, ami ezeken a platformokon (kamera híján) nem lehetséges. A magunkról készült képek többször visszaköszönnek a kaland során – sok jelentősége amúgy nincsen.
A történet epizódokra van bontva. Felépítése igen egyszerű, eltévedni benne nem lehet. Légi alkalmatosságunkról tudjuk kiválasztani egy menüből (lásd FFX) a legközelebbi helyszínt. A városokban is könnyen elboldogulunk, mivel a legközelebbi feladatot a felső képernyőn található felkiáltójellel jelzik. A kaland legtöbb esetben akkor gördül tovább, ha a városokban elvállalunk és teljesítünk mellékküldetéseket. Ilyen például a Tail Concertoban ismert Black Cat Gang megtalálása, vagy a légi versenyben történő részvétel, de számos esetben aréna harcokban kell győzedelmeskednünk, vagy szimplán segítenünk kell a bajbajutott lényeken – a lista majdhogynem végtelen. Majdnem elfelejtettem a lényeget! Red egy roboton, az úgynevezett Dahak lépegetőn közlekedik. Ez az alkalmatosság segíti hősünket a nagyobb tárgyak elmozdításában, valamint a harcokban. Ellenségünket úgy tudjuk legyőzni, ha felemeljük őket, majd földhöz, vagy egymásnak dobjuk. Vannak lények, amiket csak hátulról megfogva sebezhetünk, illetve felvételükhöz is súlyos másodpercek szükségesek. Ugrás és dobás kombinációval lánctámadásokat hozhatunk be. Kicsit bután hangzik, de a gyakorlatban igen élvezetes. Robotunkat tudjuk fejleszteni is a vásárolt alkatrészekkel, így az erőssége, védelme, mobilitása javítható többek között, – ezt Tetris szerű építőkockákból, egy rácson tudjuk beállítani. Későbbiekben több új funkcióval is felvértezhetjük mechánkat, példaként a repülés képességét is elsajátíthatja. Red képességei is javíthatóak a küzdelmek során szerzett tapasztalati pontokkal. Dahak nélkül fegyverével, a Gunblade-el (FFVIII – Squall kardja) támadhatunk.
A kaland igen élvezetes, és úgy megközelítőleg 25 órás. Szerencsére mellékküldetések folyamatosan letölthetőek hozzá, példaként japánban már húsz ilyen új ingyenes kiegészítő jelent meg (a cikk írása közben már nálunk is elérhető kettő). Számomra meglepetés volt a játék, így csak ajánlani tudom! A kevesebb pont csak annak köszönhető, hogy szerintem túlságosan könnyű lett…







SOLATOROBO: RED THE HUNTER

8

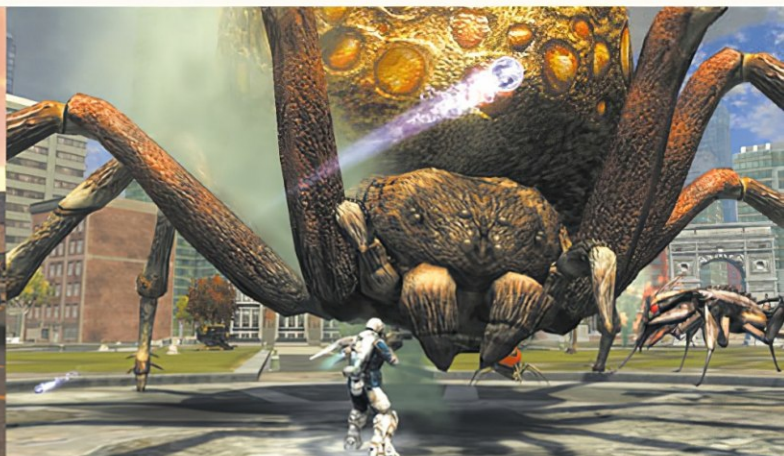
Kiadó: ***Nintendo***
Fejlesztő: ***CyberConnect2***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: - Hang: -

Kenny

EARTH DEFENSE FORCE® INSECT ARMAGEDDON™

...és légyirtót hoztál?!





Volt pár cikkem az elmúlt időszakban, és sosem hátráltam meg egyetlen címtől sem. Ugyan az Earth Defense Force alapvetően nem tartozik a zsánereim közé, de szeretem a rétegjátékokat, a furcsa megoldásokat, és rengetegszer előfordult már, hogy a szoftverkódok mélységesen sötét bugyraiból igazi gyöngyszemek emelkedtek ki. Vajon jelen tesztalanyom képes kellemes meglepetést okozni? Kritikánkkal erre keressük a választ.

Miután kissé kikacsintottam a szubjektivitás országába, ideje visszatérni az általam már oly' sokat emlegetett határvonalhoz: a tényeket és az egyéni tapasztalatokat elválasztó pengeélre. Az Earth Defense Force: Insect Armageddon-ról a tesztidőszak első pár órájában úgy gondoltam, könnyű lesz véleményt alkotni. Fejben szinte már készre gépeltem a szöveget olyan sablonokkal, mint a „2011-ben ez édeskevés" stb.: ám menet közben több okból kifolyólag is megváltozott a véleményem. Ettől függetlenül a tények mellett nem tudok szó nélkül elmenni: a program audiovizualitása botrányos, akik csilli-villi, effektektől duzzadó szoftvert keresnek, nem ebben fogják megtalálni számításaikat. Az animációk nevetségesek, a (klón)hangyák mintha a Drágám, a kölykök összementekből léptek volna át a virtuális világba. Pedig a fejlesztők próbáltak valami pluszt belecsempészni a dologba, így a környezet rombolható, ám látni azt, hogy egy tízemeletes épület a textúrák illesztéseinél roskad össze… hááát, „érdekes". A szabadságérzet is csak kamu, ténylegesen pályákon küzdünk attól függetlenül, hogy a csöppet sem láthatatlan falakon túl is kidolgozták a horizontot.



Történet, mint olyan, nos, az sincs: jöttek a bogarak, robotok, és az UFO-k, kitört a káosz és a Lighting Alpha egységre jutott a feladat, hogy elhárítsák a katasztrófát. A tizenöt kampány-misszió körülbelül öt órás unalmas játékélményt kínál, egyedül… s itt a csavar!

Másodmagunkkal, akár osztott képernyőn is, hála az öt különböző karakterosztálynak és a fejlődési rendszernek, akár még élvezetessé is válhat a bogár-vadászat! Emberi társsal jól el lehet szórakozni a stuffal, röhögni a bugokon és az igénytelenségen. Ahogy haladunk előre a küldetésekben, folyamatosan nyílnak meg az egyre brutálisabb fegyverek, amiktől erősebbé válunk: az események vége felé igazi vérrontást rendezhetünk, ráadásul a nehézségi szintet is úgy kalkulálták, hogy csak a legnehezebb fokozaton juthassunk hozzá az igazi über cuccokhoz. Továbbá, a kampány mellett próbára tehetjük kitartásunkat a Survival módban, (online akár öt emberi játékossal összefogva) ahol a hullámokban érkező ellenségekkel szemben kell felvennünk a küzdelmet az addig megszokott pályaméreteknél sokkal kisebb arénákban.

A kérdés már csak az, hogy lesznek-e olyan barátaink, akik hajlandóak ebbe a puritán játékba ennyi energiát fektetni, mivel egyedül totálisan unalomba fullad az egész. Tartalom van benne bőven, a szavatosságra sem lehetne panasz, ám kétlem, hogy a stílusa sokakat rabul ejt majd.

Hiába a kedvező ár, nem hiszem, hogy a tapasztalt Uncharted, Gears of War vagy Lost Planet rajongók meleg szívvel emelnék le a polcról az Earth Defense Force új részét – tegyük hozzá, az nem is annyira nekik, mint inkább az árkád shooterek kedvelőinek készült. Alacsony költségvetés ide, vagy oda, reklám és elvárható minőség, változatosság nélkül hiába tartalmas valami… ja de, egy esetben: ha egy alapvetően sikeres franchise nevét viseli.



EARTH DEFENSE FORCE: INSECT ARMAGEDDON

6

Kiadó: ***D3 Publisher***
Fejlesztő: ***Vicious Cycle Software***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2-6 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Dzsek

Buborék buborék hátán

Bár a Puzzle Bobble-széria (vagy másik elterjedt nevén Bust-a-Move) gyökerei meglehetősen régre, egészen 1994-ig nyúlnak vissza, ennek ellenére én életemben most először, a 3DS verzió révén ismerkedtem meg a sorozattal testközelből. A játék korábbi részei számos platformra megjelentek (a mobilos verziókat is beleszámolva összesen 26 darab Puzzle Bobble játék létezik jelenleg, ami azért nem kevés), de valamilyen okból kifolyólag engem mindig elkerültek, pedig nagyon kedvelem az ehhez hasonló árkád puzzle stuffokat (hosszabb ideig tartó utazásokra el sem indulok anélkül, hogy ne lenne egy-két ilyen játék a PSP-n).

A Puzzle Bobble-ben a nem túl bonyolult feladatunk az, hogy a képernyőn található összes buborékot el kell tüntetni úgy, hogy minél több megegyező színű gömböt tapasztunk össze (minimum hármat kell egymás mellé rakni az eltüntetéshez), és persze a gyorsaság sem mindegy. A folyamatot megkönnyítik a bizonyos időközönként felhasználható, véletlenszerűen beadott speciális képességek: bevethetünk például lézersugarat, ami egy kiválasztott területen minden buborékot letarol, vagy akár azonos színűvé is változtathatjuk őket stb.

Noha az egyszerű formula képes sokáig lekötni az embert, tartalom terén csorbát szenved a program. A cartridge-et sajnos nem árasztották el különböző opciók tömkelegével, mindössze egy Puzzle-, valamint egy Challenge-játékmódot préseltek rá. Előbbi felfogható egyfajta – bossharcokkal megfűszerezett – sztori módként, mely összesen 88 szintet tartalmaz, és néhány óra leforgása alatt végigvihető.

A Challenge menüpontba lépve két időlimites, illetve egy anélküli kihívást találni. Sajnos ez első ránézésre is nagyon sovány, később pedig pláne annak fogjuk érezni, ráadásul a helyzeten az sem segít, hogy nincs lehetőség többjátékos mókára.

A szegényes tartalom ellenére azért eltöltöttem néhány kellemes órát a bubik lövöldözgetésével, egyszerű puzzle játékhoz képest pedig a térhatás is nagyon király. A Puzzle Bobble Universe-t szerintem azoknak éri meg elsősorban beszerezni, akik a korábbi részekből egyet sem tudhatnak magukénak, ugyanakkor szívesen megismerkednének a sorozattal. Remélem jön majd belőle valamilyen bővített verzió, mert arra nagy valószínűséggel én is beneveznék.





PUZZLE BOBBLE UNIVERSE

6

Kiadó: ***Square Enix***
Fejlesztő: ***Taito***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: - Hang: -

Duke



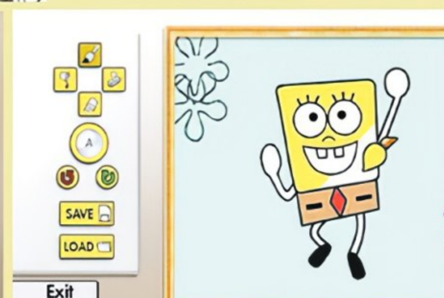
Spongyabob számomra egy olyan karakter, akinek mindig is csodáltam az idiotizmusát, ugyanakkor nem bánom, hogy az elhíresült sárga szivacs kalandjai kimaradtak a gyermekkoromból. Ebből kifolyólag a hozzá kapcsolódó játékokkal sem nagyon volt még dolgom ez idáig: a Spongebob Squigglepants az első ilyen alanyom, mely tulajdonképpen egy minijáték-gyűjtemény.

Olyannyira mini, hogy az egyes játékok durván három másodpercet vesznek igénybe. Nincs elgépelés, tényleg másodpercet szándékoztam írni. A Patchy Kalóz galériájában lévő képekre bökve választhatjuk ki, hogy melyik fejezetet kívánjunk elindítani. Kezdetben persze csak egy érhető el, húsz kört kell sikeresen teljesíteni egy festményen belül, hogy megnyíljon a következő. Ami azt illeti, ez kezdetben nem – sőt, még később sem – lesz olyan egyszerű feladat. Mint említettem, az egyes minijátékok néhány másodperc alatt zajlanak le, sokszor még azt sem fogtam fel, hogy mi lenne a feladat, mikor már elhibáztam. Bár kezdés előtt megmutatja nekünk a program, hogy milyen mozgást kell majd végezni az érintőképernyőn, gyakran még ez sem bizonyult elegendő segítségnek. No tehát, ha hússzor sikeresen abszolváltuk a véletlenszerűen beugró minijátékokat, mehetünk a következő fejezetre. Ahogy minél több kört teljesítünk sikeresen, annál gyorsabb tempóban kell reagálni, egy bizonyos számú hibázást követően pedig kezdhetünk mindent elölről. Ez így leírva meglehetősen nehéznek tűnhet, de közel sem lehetetlen: kis tapasztalatszerzés után már viszonylag könnyedén teljesíthetőek a feladatok.



Minden fejezetnek megvan a maga egyedi stílusa – és kihívásai –, amelyek ráadásul nagyon jópofák. Személyes kedvencem, amikor minden karakter 8 bites alakban jelent meg a képernyőn, de a többiben sincs kivetnivaló. Bár látszólag sok különböző feladatot kell teljesíteni, egy idő után éreztem némi monotonitást, mert ugyan a találás változik, lényegében ugyanazokat a dolgokat kell végrehajtanunk. Az egyes fejezeteket egyébként nem tart sok ideig teljesíteni, így később legfeljebb saját rekordjaink megdöntése nyújthat további szórakozást. A célközönségnek (akik szerintem a gyerekek, illetve a gyermek lelkületű felnőttek) jó vétel lehet a Spongebob Squigglepants, mert van olyan bugyuta (jó értelemben), mint maga a mese.





SPONGEBOB SQUIGGLEPANTS 3D

7

Kiadó: ***THQ***
Fejlesztő: ***Wayforward Technologies***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: - Hang: -

Duke

AIR CONFLICTS SECRET WARS

Itt a vég: a budget-kiadók, a fejlesztő-hiénák megkezdték azt a tevékenységet, amely a generációk utolsó negyedére jellemző, mikor a nagyobb kiadók az utolsókat rúgják az adott platformon, mikor a nagyobb sorozatok utolsó részei jelennek meg, mikor új IP már nem nagyon kerül terítékre, és mikor a vérszagra megjelennek a hirtelen megalakult/korábban csak apróbb, ócska játékokon dolgozó kis csapatok, hogy gyorsan és kis ráfordítással tűrhető összegeket zsebeljenek be. Mi legalábbis ezen nevettünk a Console Corneres srácokkal, mikor megkaptam a Secret Wars tesztelési jogát, elvégre a DEEP SILVER, a bitComposer GAMES, vagy a GAMES FARM cégjelzés nem az a fajta kiírás, aminek észrevétele után a játék zsurnalisztikus szájában összefut a nyál, ravasznyomkodó izmai pedig önkényesen munkába lendülnek. Ellenben a borítóra felkerült még egy 3D-kompatibilitási felirat, ami azért jobban megmozgatja a vásárlói réteget, mint a korábban emlegetett nagy nevek.

Mindent lehet rám mondani, csak azt nem, hogy nem vagyok elég optimista, elvégre a játékot feltelepítettem indítás előtt, ami valahol azt mutatja, bíztam benne, hogy nem hajítom ki a lemezt úgy röpke tíz (másod) perc után az ablakon, hogy ezzel is megzavarjam az elkanászodott első osztályos általános iskolások péntek esti dajdajozását (mindezt úgy délután hatkor, elvégre nyolckor már készen vár a gőzölgő kakaó) – és milyen jól tettem! A kellemes háttérzenéjű, nem mellesleg azért elég puritán kinézetű főmenüből továbblépve ugyanis legalább két-három órát ültem első blikkre a játék előtt, méghozzá úgy, hogy tulajdonképpen fel sem merült, mennyi idő telt el közben. Jó, a Secret Wars természetesen nem egy AAA-s cím, sőt kifejezetten a budget-kategóriába illik, de így sem olyan borzalmas minőséget képvisel, mint az előző generáció utolsó negyedének torzszülöttjei, amelyek elől a filmtörténet nagy szörnyfilmjeinek „hősei" is sikítva menekültek volna el. Tény, hogy a sztori semmit nem ér (ahogy a főhősnőnk szinkronja sem, amelyik maximális unalommal picsog a legveszélyesebb helyzetek esetén is). Nem utolsó sorban a grafika is megkopott és pórias, ami azt jelenti, hogy majdnem előző generációs megjelenítéssel operál a program, némi csinosítgatással, HD-közeli élménnyel; de a legnagyobb jóindulattal is maximum a jelenlegi generáció legelejét idéző eredménnyel, amihez hozzájárulnak még a rendre tapasztalható v-sync problémák is. A zenék harciasak, pattogósak, meg minden, és már-már megsajnálom a zeneszerzőt, amikor ezt a nagy lelkesedéssel összerakott OST-t leszólom (picit), de azért csak unalmas két óra után is a nagyjából három főtéma valamelyikét hallgatni minimális változtatással. Ráadásul úgy, hogy manapság már szinte mindenhol a nagyzenekar szól, meg az azokat tökéletesen utánzó klón, erről meg seperc alatt megállapítható a rokonság a korábbi két generációról ismert mesterséges prüntyögéssel.



A kötözködést befejezve rátérnék arra is, hogy miért is ragadtam a képernyő előtt. Nos, az SW kimondottan hangulatos darab. Egyiptom-Németország turné a második világháborúban, tengeri csaták, sivatagok, és ráadásul mindez úgy, hogy a feladatok sem merülnek ki annyiban, hogy „lődd le és bombázz", hiszen kémkedhetünk, követhetünk célpontokat, felderíthetünk, de még olyan is van, hogy felhergelünk pár delikvenst, majd azokat elcsaljuk az ellenséges táborhoz, hogy az így kialakult csatában felszálló célszemélyt likvidálhassuk. A grafikának megvannak a jobb oldalai is (ess neki a zivataros, viharos Berlinnek, majd utána szóld le a játékot), nekem például a naplemente volt az egyik kedvencem. A zene az egyszerűsége ellenére is kellemes adalék, és valahogy összeszedettebb az egész game, mint azt első blikkre gondolnánk: a lelőtt gépek füstölögve hullnak darabjaikra, gépágyúnkból repkednek a töltényhüvelyek, szárnyunkat megtépázzák a támadások, plusz még az „adrenalin"-t használva belassíthatjuk az időt is, és egy ráközelítéses támadással szanaszét lőhetjük az ellent (kábé mint egy FPS esetében a célzás, lassítás opciókkal).

Nagyon jópofa, ráadásul ebben a műfajban kevés a megjelenés. Külföldön tipikusan budget-áron kapható a lemez (itthon természetesen majd' kétszer annyi). Van benne multiplayer (nyolc fős), meg Dogfight (aréna jellegű mészárlás egyedül). Emellett még a 3D-s megjelenítőddel is kompatibilis. Összefoglalva a lényeget: látszik a büdzsé, látszanak a hiányosságok, de még így is bőven élvezhető, sőt kifejezetten szórakoztató ez a program, ami olcsón, vagy a repülőgépes játékok rajongóinak azért ajánlható. Én pedig örülök, hogy a budget-kategória végre nem csak szemetet, hanem jópofa, de nem csúcskategóriás játékokat is tartalmaz mostanság.





AIR CONFLICTS:
SECRET WARS

4

Kiadó: ***DEEP SILVER***
Fejlesztő: ***bitComposer GAMES***
Multiplayer: ***2-8 fő*** Online: ***2-8 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Böjtös Gábor

NARUTO SHIPPUDEN 3D: THE NEW ERA

| X360 | PS3 | PSP | Wii | **3DS** | DS |

Naruto Shippuden 3D: The New Era

A rókagyerek letért a ninja ösvényről (Baka Baka!)

Duplán is nagyon vártam a Naruto Shippuden 3D: The New Era-t. Egyrészt mert imádom az egész Naruto franchise-t, másrészt, mint 3DS-tulaj, eddig annyira nem voltam kielégítve játékfelhozatal terén. Gondoltam, na most jön Naruto, aztán majd ő jól odavág! Hát nem. Kezdeti rajongásom és pozitív hozzáállásom egyenes arányban csökkent a játék előrehaladtával…



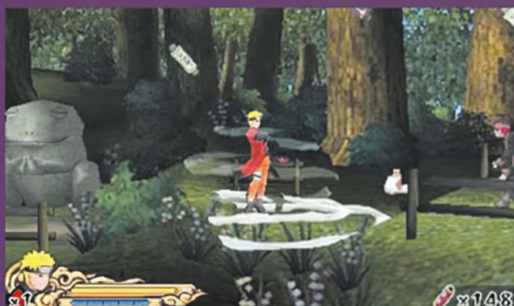
A játék első 10-15 percében végtelenül boldog voltam. Végre egy side-scrollozós beat-em-up, ami még nem is néz ki annyira rosszul (legalábbis hozza a Naruto-sorozat szintjét). A történet sem indult rosszul. Naruto a kezdeti edzés (tutorial) után a furán viselkedő Tsunade Sama-val találkozik, aki háborút hirdet a szövetséges Homok Faluja ellen. Hamar kiderül, hogy a bögyös Hokage nem más, mint egy bábu, és a többi Kage-el is probléma lehet, s ezt a rejtélyt kell nekünk kibogoznunk Naruto segítségével. De ahogy haladtam előre a játékban egyre jobban vakargattam a tarkóm, és nem egy anime-csepp is megjelent a homlokom környékén. A 3D hatástól (ismét) nem estem hanyatt, megint csak a mélységbeni hatást érzékelhetjük, mintha papírmasék lennének egymás elé pakolva, „kitüremkedés" egyszer sem fordult elő a játék folyamán. Összességében egy 2D-s (najó, 2,5D) síkon kell haladnunk előre-hátra, fel-le ugrálva, majd aki velünk szembe jön, azt jól le kell csihi-puhizni. Van szimpla attack, kunai-t dobálhatunk, ami ugyan már chakra-t igényel, ugyanúgy mint az erősebb támadás (Rasengan), és még van egy giga-támadás is, amit egy jó hosszú animáció prezentál. Sage formába is átalakulhatunk (ha feltöltöttük azt a meter-t), s akkor az erősebb, és a giga-támadásunk lesz még combosabb. De a poén az, az összes bika támadásnál, hogy kábé négyet nyomok a szimpla támadással, és ugyanannyit sebzek le, mint azok. A Sage formának semmi értelme, semmivel nem vagyunk erősebbek vele, így ezt nem is használtam inkább! Természetesen a harcok során életerő-csomagokat és chakrát gyűjtögethetünk, valamint kis tekercseket, amikért a Dojoban vásárolhatunk plusz energiát, chakrát, valamint támadásainkat tehetjük erősebbé. Idővel segítő karaktereket is vehetünk, egyszerre három sub-character lehet betárazva. Ezek a segítők amolyan summon gyanánt bejönnek, ha hívjuk őket, s lezúznak mindenkit, aki arra téblábol (egy-két segítő van csak, aki mondjuk segít rejtett falakat kidönteni, vagy felrepíteni magasabb szintekre). Az ellenfelek végtelenül buták. Jóformán állnak egyhelyben, esetleg picit mozognak előre-hátra, majd ciklikusan ütnek egyet. Rendszerint a pályák végén boss-okkal nézünk szembe, talán ők az egyedüli olyan faktorok, melyek némi izgalmat visznek a játékba. Bár hamar kiismerhetőek, sokszor az a legegyszerűbb, hogy mögéjük ugrasz és elkezded csépelni (erősebb támadások feleslegesek, sok ideig tartanak, s nem is sebeznek sokat). Olykor QTE jelenetekkel is megáld minket a sors, melyeket a gép megfelelő irányba való mozgatásával lehet akceptálni (ez sem működik annyira szuperül, nem mindig érzékeli megfelelően).



És úgy nagyjából ennyi az egész játék.

A fent olvasottak alapján, még jó kis cucc is lehetne, de nagyon nincs kraft a játékban, pedig annyi potenciál van benne. Unalmas, gyenge ellenfelek, a pályákon végigvágtázni sem túl nagy feladat. Sőt, akár ott is hagyhatod az ellenfeleket, nem nagyon zavarja a játékot, tekercseket meg anélkül is gyűjthetsz. Mondjuk a zenék tök jók, viszont szinkron egy darab sincs. Már vagy két órája teszteltem, mikor gondoltam megnézem, hol is tartok a játékban, majd azt látom, hogy már 50%-ot teljesítettem. További két óra múlva a végére is értem. Mondjuk a sztori befejezése egész jó volt, de az akkor sem feledtette azt velem, hogy rohadtul rövid a játék. Utána még a Challenge módokkal szenvedhettem volna, melyeknek lényege, hogy a már ismert és teljesített pályákon szaladj végig minél gyorsabban, s azért kapsz pár medált. Akad még pár unlockolható cumó, karakter és pár rejtett helyiség, sőt Sasuke-t is meg lehet keresni minden pályán, s onnantól játszható karakter lesz; de őszintén megmondom, ezekkel már nem volt kedvem bíbelődni. Ha Naruto-fan vagy, akkor bepróbálkozhatsz vele, de én még akkor is azt javasolnám, hogy picit várj, míg lejjebb megy az ára. Szóval Naruto ezúttal befürdött, kellett volna még némi gyúrás, mert jelenleg ez a játék felért egy P*csafüst Jutsu-val.





NARUTO SHIPPUDEN 3D: THE NEW ERA

3

Kiadó: ***505 Games***
Fejlesztő: ***Takara Tomy***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: - Hang: -

JediEco

Williams Pinball Classics

Amikor a Konzol Magazinban játékélményről beszélünk, azt általában a tévé, a kontroller, az 5.1, és a kanapé viszonylatában képzeljük el. Azt sokszor el is felejtjük, hogy az igazi elektronikus játékélménynek valójában nincs is köze semmilyen kijelzőhöz, sem pedig analóg karokhoz: a flipper már az ősidők óta uralja a játéktermeket, és még ma sem lehet megunni.
A flipperes üzletben pedig az egyik legnagyobb név egyértelműen a Williams (a másik a Bally), hiszen a cég az 1970-es évek óta jelen van a piacon, és nevéhez fűződnek minden idők legjobb, mára már ikonikussá vált asztalai. S habár manapság már viszonylag ritkán készül flipperes videojáték, nem csoda, hogy most a Williams klasszikusait vették elő egy újabb próbálkozáshoz.



Térjünk rögtön a lényegre: a játék fantasztikusan sikerült! Onnantól kezdve, hogy bóklászhatunk a játékteremben, s kiválaszthatjuk a nekünk legjobban tetsző gépet, majd az előre megadott zsetonjainkat elkezdhetjük beledobálni, rögtön elkap az igazi játéktermi hangulat. A készítők három évtizedből válogatták össze, és modellezték le tökéletesen a 13 legjobb Williams flippert, melyek között (a teljesség igénye nélkül) megtalálható a Taxi, a Pin*Bot, a Space Shuttle, a Medieval Madness, és a Tales Of The Arabian Nights is. Mindegyik igazi klasszikus, a maga hangulatával és saját kis sztorijával, s mindegyik olyan jól néz ki, mintha tényleg ott állnánk előtte.
Az irányítás is telitalálat: a két ravasszal vezérelhetjük a flipper karjait, s a kontroll olyan finom dolgokra is lehetőséget ad, mint a golyó lepattintása az egyik karról a másikra. A kamerát a játék magától irányítja, s igyekszik mindig az akción maradni, lehetőleg úgy, hogy közben megfelelően belássuk az egész pályát, de ha akarjuk, az X vagy Négyzet gomb használatával felülbírálhatjuk a nézeteket. S persze nem maradhat ki a flipper kötelező eleme, az asztal meglökése sem, melyet az analóg karral hajthatunk végre különböző erősségekben, de vigyázzunk: ahogy a valóságban, itt is befagyasztja magát a gép, ha túl erősen rázogatjuk.
A legnagyobb telitalálat mégis a golyó fizikája, ami annyira jól mintázza a valóságot, hogy állítom, aki a kocsmában menő a flipperen, az biztos, hogy a játékban is az lesz. A fejlesztők egészen odáig elmentek, hogy a golyó akár be is szorulhat, s erre betettek egy külön menüpontot, amivel odahívhatjuk a személyzetet, hogy indítsák újra a masinát.



Az asztalokhoz járnak külön specifikus kihívások, melyek teljesítése nem kifejezetten egyszerű, de vannak általános célok is, például egy adott pontszám megdöntése. Ezek persze mind-mind achievementet/trófeát érnek, s ha sikerült abszolválnunk őket, akkor megnyílnak a még nehezebb, Wizard Goals küldetések. A játék legdurvább része azonban mégiscsak a Williams Challenge, ahol úgy kell teljesítenünk az egymás után következő tábláknál megadott ponthatárt, hogy mindössze kétszer próbálkozhatunk újra, s ha nem sikerül, akkor kezdhetjük elölről az egészet.
Mindezek után még az igazi flipper fanatikusoknak is jut csemege: minden gép, még a legrégebbiek is az eredeti hangjukon szólalnak meg, ráadásul megtekinthetjük a megjelenésükkor kidobott flyereket is – nosztalgia a köbön.

A Williams Pinball Classics egy remek próbálkozás a flipper igazi hangulatának visszaadására. Habár a prezentáció néhol kopottasabb, a játék fizikája, és a klasszikus asztalok közel tökéletes rekreációja, kombinálva a nagyon kemény kihívásokkal, sokkal nagyobb függővé teheti az erre fogékonyakat, mint a World of Warcraft. Ha elkezded, nincs megállás.



WILLIAMS PINBALL CLASSICS

7

Kiadó: ***System 3***
Fejlesztő: ***Fairsight***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

InGen

Audiovizuális mámor 14. rész

Krisztől



720p vagy 1080p, avagy HD Ready vagy FULL HD? – 1. rész

Az egyik leggyakoribb kérdés, amit fel szoktak nekem tenni a házimozis témában, hogy milyen HD-felbontásra állítsuk – X360 és PS3 – konzoljainkat. Igazából felelhetném erre pofonegyszerűen – és egyben legcélszerűbben – azt is, hogy szimplán arra, amelyik beállítás a saját szemünk számára legideálisabb, de az emberek érdekes módon sokszor jobban szeretnek bízni egy direkt támpontban, mint a saját szemükben. Az is szintén alapvető kérdés, hogy milyen HDTV-t vásároljunk, többek között, hogy HD Ready-t vagy FULL HD-t? Persze a legegyszerűbb lenne azt válaszolnom, hogy válasszunk egy csúcsmodellt, de hát ennek sajnos anyagi vonzata is van. Sokan mind a mai napig erősen élnek a FULL HD, avagy az 1080p bűvöletében, sőt sokan, akik új TV-t vesznek – pl. HD Ready-ről FULL HD-ra váltanak –, a magasabb felbontású panelnek tulajdonítják a képminőségbeli változást (persze itt is van kivétel). A FULL HD jobb. Persze, hogy jobb, ezzel senki sem vitatkozik, nem véletlenül találták ki. Vagy mégsem olyan egyszerű a kérdés? Mi van, ha azt mondom, hogy a fizikai felbontás „csak" másodlagos eleme a képminőségnek. Mi van, ha igazi 1080p-s játék még nincs is konzolokon? Vagy mit jelent egyáltalán az, hogy egy játék 720p-s vagy 1080p-s? Mi az a natív felbontás, mi az a renderelt felbontás, és így tovább… Járjunk kicsit utána a kérdésnek.

Az talán már majdnem mindenki számára ismeretes, hogy a 720p-s HD-formátum 1280x720 pixelből áll (50 vagy 60Hz-en), valamint ez progresszív. Az 1080i és 1080p pedig 1920x1080-as felbontású (ugyanolyan frekvenciákkal), de míg az „i" (interlaced = váltottsoros) jelölésű 540 sort dob csak ki egyszerre, addig a „p" (progresszív) jelölésű a teljes 1080-at, mégis a szem tehetetlensége miatt szinte ugyanolyan élesnek látjuk – fele akkora adatátvitel mellett –, noha az 1080p stabilabb, így hosszútávon mindenképpen nyugtatóbb a szemnek. A modern játékok mind 60Hz-en futnak, és ugyan legtöbbjük képes 50Hz-re is, de ettől most tekintsünk el. Ha mindezt figyelembe vesszük, akkor könnyen beláthatjuk, hogy a korábban szintén 60Hz-es NTSC-s, azaz SD-formátumban futó 720x480-as játékokhoz képest pixelszámban a felbontás 720p-nél a 2.66-szorosára, 1080p-nél pedig a hatszorosára nőtt. Sőt ha figyelembe vesszük az NTSC váltottsoros mivoltát, akkor a progresszív jelölésű 720p-nél a különbség a megjelenített lehetséges(!!) képpontok között 5.33-szoros, míg 1080p-nél brutális tizenkétszeres. Most mindenki rögtön mondhatná, hogy akkor a FULL HD a király, minek vacakolunk a 720p-vel, de a kérdés sajnos nem ilyen egyszerű. Ezek ***mindössze keretfelbontások, formátumok – azaz csatornák, melyek által adatokat közvetítenek,*** vagyis önmagában csak olyanok, mint a csúcs modern alagutak, amin át közlekedhetnek luxusautók, vagy akár lerobbant tragacsok is.
Konzoljaink mindhárom használatos HD-formátumra képesek, így a 720p-re, 1080i-re, és 1080p-re is, habár utolsóra 360-on csak egy 2006. végi frissítés után. Nézzük a Microsoft HD konzolját. Habár a 2006-os frissítés óta minden 360-játékdobozra ráírják az 1080p-t, ez valójában legtöbbször nem jelent többet, mint hogy valóban át lehet állítani a menüben a gépet általánosan 1080p-re, 720p-re, vagy 1080i-re.
(Habár már az elején felmerült bennem némi fenntartás, mégis úgy állapodtunk meg RBaly-val, hogy a magazinban a játékok alá a dobozon(!) feltüntetett felbontás kerüljön, hogy minden cikkírónál egységesség legyen, és elkerüljük az esetleges kavarodást. Ezért írunk a 720p-s motorú 360 játékok alá is 720p, 1080i, illetve 1080p-s felbontást.)

Mit jelent ez a gyakorlatban? A Gears of War például egy komolyabb FULL HDTV-n fut valóban 1080p-s jellel. Nagyon hangzatos, a játékos pedig örül az 1080p-s élménynek, a kép pedig természetesen lenyűgöző, pedig a különbség a 720p-s beállításhoz mindösszesen annyi, ha alaposan megfigyeljük, hogy picit recésebbek lesznek az élek. Vagy hogy egy másik példát említsek, vajon hogyan lehetséges az, hogy sok 1024x768-as panelű plazmán sokkal élesebb és részletgazdagabb az 1080p-s jel, mint a 720p-s, noha egy HD-Ready TV-n hasonlítjuk azokat össze. Vagy hogyan lehetséges, hogy a régebben gyakori (ma már réges-rég nem gyártott) 848x480-as panelű plazmákon pl. a 720p-s jel sokkal, de sokkal élesebb képet adott, mint ugyanaz a forrás SD-formátumon (pl. 360-nál komponens kábellel egy HD játék 480p-re vagy 720p-re állítva).
(Megjegyzés: Az 1024x768 ugyan 4:3-as arány, így enyhén téglalap alakú pixelekkel tölti ki a 16:9-es képet. A plazma-technológiából adódóan előnyösebb a nagyobb méret, így an-

nakidején ezzel a pixelszám csökkentésű kompromisszummal érték el magasabb kontrasztarányt, míg ez ma már inkább csak tradíció. Hasonló okokból nem olyan ritka egyébként manapság sem, hogy akár tesztgyőztes, 50 colos FULL HD plazmamodelleknél is hangyányit elmarad hozzájuk képest a 42-es testvérük, azaz nem képesek kisebb méretben ugyanazt a 100 %-os teljesítményt nyújtani.)

Miért is van ez? Hogy ezt elmagyarázhassam, először is meg kell értenünk, milyen komplex folyamat zajlik le a jelfeldolgozó rendszerekben, amit jelen esetben most csak a skálázás néhány fontosabb lépésére szűkítenék.
Ha van egy FULL HD-s, azaz 1920x1080-as televíziónk, vagy akár egy 1366x768-as HD-Ready készülékünk, vagy teszem azt egy – 42 colos HD-Ready plazmáknál tradicionálisan elterjedt – 1024x768-as panelünk, akkor ezeken a készülékeken mindent – az előbbi sorrend alapján – 1920x1080p-ben, 1366x768p-ben, illetve 1024x768p-ben látunk. Mindent, de tényleg mindent, tehát a HD-játékokat, a Blu-ray-t, a DVD-t, de még bizony a Barátok közt aktuális epizódját is.
Ez azért van, mert a készülékünk mindent a saját paneljához konvertál, azaz optimalizál, ami a forrástól és HDTV-nk felbontásától függően fel- illetve leskálázást jelent. A technológia sajátosságaiból adódóan a leskálázás az, amivel ezek a rendszerek könnyebben megbirkóznak (pl. 1080p-ből 1366x768p), míg a felskálázás az, amivel meggyűlhet a bajuk (pl. PAL jelből FULL HD). ***A leskálázásnál kisebb pixelszámra kell csökkenteni a képet, azaz besűríteni a pixelhalmazt, hogy a lehető legjobban megmaradjon annak hasznos(!!) képinformáció tartalma, és a lehető legkevesebbet veszítsen részletgazdagságából, élességéből, illetve általánosan minőségéből. A felskálázás pedig nem jelent többet, mint a lehető legkevesebb minőségromlással átültetni a képinformációt több pixelre.*** Az eredmény a felskálázásnál nem lesz se élesebb, se szebb, egy nagyon profi skálázónál kvázi változatlan marad, a legtöbb esetben pedig sajnos csúnyább lesz. El lehet képzelni, hogy egy olcsóbb FULL HD LCD jelfeldolgozó rendszere mennyire örül egy SD adásnak, így ugyanaz a kép (pl. DVD , PS2, vagy tévéadás), mely noha egy síkképcsöves tévén akár még gyönyörűnek is mondható, egyes esetekben HDTV-n ronda, pixeles és életlen (és NEM a képernyők méretbeli különbsége miatt).
(Megjegyzés: A skálázáson túl persze számos képjavító funkció létezhet, amivel élesebb képet is lehet szimulálni, így ma már sokszor látni lenyűgözően éles DVD-s képeket 100+ centis HDTV-ken is, noha a képinformáció – természetesen – nem gyarapodik.)
Különbséget kell továbbá tenni fizikai és elméleti felbontás között. ***A fizikai felbontás a készülék paneljának pixelszáma***, ez ugyebár fix, ehhez igazít minden bemeneti(!) jelet a HDTV. ***Az elméleti felbontás pedig a formátum, amivel a készülék jelfeldolgozó rendszere képes dolgozni.***
PC-s projektorok esetében, például gyakran látni, hogy az elméleti felbontás 1600x1200, míg a fizikai mondjuk csak 1024x768-as. Vagyis 1600x1200-as jellel képes maximum dolgozni, ekkora felbontást képes maximum fogadni, de a kép, amit kivetít csak 1024x768-as lesz. Korábban nagyon ritka volt HDTV-knél az 1080p-s jel. Ha volt is ilyen FULL HDTV, sokszor csak 1080i-t fogadott, amit 30Hz-es 1080p-re alakított, vagy fogadta az 1080p60-at, de azt csak váltottsorosan adta le. Ám ahogy a jelfeldolgozó rendszerek egyre erősebbek és gyorsabbak lettek, az 1080p már nem volt akadály, és körülbelül 2007 óta általánosan minden újabb HDTV elkezdett dolgozni vele. Vagyis gyakorlatilag a mai HDTV-k mindegyike „fogad" 1080p-t 60Hz-en (és további formátumok egész sorát külön Hz-enként), amiről mondanom sem kell, HATALMAS előny, még akkor is, ha nem FULL HD készülékről van szó.
(Megjegyzés: Számítógépes jeleknél – ha rá szeretnénk kötni plazmánkra/LCD-nkre a gépünket, persze még mindig érdemes figyelni rá, hogy azok milyen jelet képesek fogadni, hiszen ezen a téren nem mindig bőkezűek a gyártók, pl. FULL HD panelek olykor csak 1360x768-as PC-s jelet fogadnak, sőt sokszor még a PC bemenetet is lespórolják.)

Folytatása következik…

1080i

480i (NTSC - 60 Hz)

576i (PAL - 50 Hz

Amennyiben bármilyen kérdésetek lenne a témával kapcsolatban, írjatok nekem bátran a rajkrisz@konzol.eu e-mail címemre.

Chime

SUPER DELUXE

A síkbeli alakzatokkal operáló puzzle játékok terén, mint a Tetris és társai, manapság már nagyon nehéz újat mutatni. A fejlesztők ezért inkább a külcsínen változtattak az utóbbi időben, 3D-be emelték a fejtörők megoldását, vagy éppen a színek és hangok kavalkádjával próbáltak friss vért pumpálni a megfáradt, de a legtöbbek által soha meg nem unható műfajba (pl. Lumines). A Chime az utóbbi, leginkább a fülünkre gyakorolt hatásával emelkedik ki a tömegből Az eredeti változat 2010-ben jelent meg az XBLA-n, míg a PS3 tulajok a bővített változatot érhetik el egy ideje a PSN-ről. A játékmenet úgy fest, hogy az egymás után érkező alakzatokat úgy kell az eltérő formájú, négyzetrácsos pályákon elhelyeznünk, hogy minél nagyobb területet fedjünk le velük, természetesen egymáshoz illeszkedve. A négyzeteket, téglalapokat persze forgathatjuk is, de az idő szorít, és legalább háromszor hármas blokkokat kell „gyártanunk", hogy újabb másodpercekre tegyünk szert, és egyre több dallam szólaljon meg a zenéből. Igen, a csavar a Chime esetében abból áll (és ez teszi kiemelkedővé a zsánerben), hogy a tíz pályán, tíz fülbemászó számot kell tulajdonképpen felépítenünk. Minden egyes nagyobb terület, amit elfoglalunk, egyre többet enged hallani a dalból, mert míg a pálya elején mondjuk csak egy-két csilingelő ütemet hallani, jó hat-nyolc perc elteltével már teljes terjedelmében szól Moby-tól az Ooh Yeah, vagy a Paul Hartnoll-féle For Silence; mindegyik kiváló választás volt a fejlesztők részéről. Grafikailag semmi különlegeset nem nyújt a program, de csak a zene miatt volt, hogy vagy háromszor egymás után újrajátszottam az adott szakaszt. Ha az egyjátékos részt megunnátok, akkor van lehetőség kooperatív mókára, és egymás elleni barátságosnak mondható „küzdelemre" is. Mikor a demó kijött, rongyosra játszottam, és aztán sokat hezitáltam a vásárlással, de utólag azt tudom mondani, hogy megérte; időről időre elővészem egy-egy hosszú nap után, és teljesen ki tud kapcsolni. Tegyetek vele egy próbát ti is!










PLAYSTATION Network

XBOX LIVE arcade

EmThor

Under Siege

A konzolokra megjelenő stratégiai játékok száma fájóan kicsi. Ez talán annak köszönhető, hogy amíg PC-n ott az egér, mint precíz beviteli eszköz, addig konzolon a világ felülnézetes meghódítása az analóg karok segítségével általában igen nehézkes. Talán nem újdonság, de már a PlayStation 1-hez is létezett annak speciális csatlakozójára alakított egér, amivel több, mint három tucat címet nyüstölhettünk. Igaz PS2-n ez a szám alig éri el a húszat, de az FF XI-et vagy mondjuk a Deus Ex-et teljesen más élmény volt így végigjátszani, ráadásul tehettük mindezt bármilyen USB-s „rágcsálóval". A PlayStation 3 esetében pedig itt van nekünk a Move. A R.U.S.E.-zal már megmutatkozott, hogy a pointer gyanánt kezünkbe ragadott mozgásérzékelős kontroller segítségével irányított kurzor nem csak milliméter pontos, hanem egyben meg is könnyíti az RTS-ek kezelését, új szintre emelve a szórakoztatást. Ezért nem is igazán értettem, hogy miért nem érkeznek rá a játékok. Az Under Siege-dzsel megtörni látszik a jég, mi több, ez a letölthető program a lemezes társaihoz hasonló minőséggel bír. A sztori szerint enyhén steampunkos jegyeket magán viselő, de alapvetően egy középkori (fantasy) jellegű érában járunk, ahol az egymással rivalizáló frakciókat megtámadja egy titokzatos harmadik fél, és velük kell felvenni a harcot. A kamera számomra egy kicsit magasan helyezkedik el, nem lehet kellően megdönteni, de kétségtelenül megfelelő rálátást biztosít a hófoltokkal tarkított hegyvidéki tájakra, a mocsarakra, és a többi változatos helyszínre. A kezelés egyébiránt nagyon kényelmes, és ami fontosabb, hogy építkezni, nyersanyagot gyűjteni nem kell: két-három fős osztagok csoportjainak parancsolhatunk. Az alig animált rajzolt átvezetők hangulatosak, de a progi nehézsége gyakran az őrületbe kergetett, ezért nem kell szégyenkezni, ha a legkönnyebb fokozatot választjátok! Kristálytiszta grafika, Move támogatás, pályaszerkesztő, kooperatív és online többjátékos opció várja a vállalkozó szellemű kalandozókat. Igazi unikum!










PLAYSTATION Network

EmThor

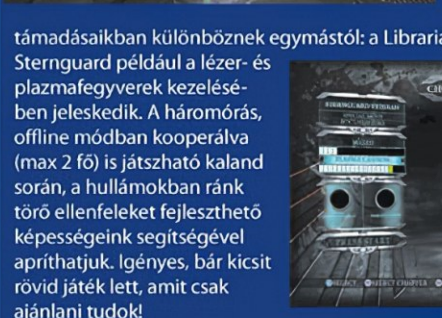
Warhammer 40,000 Kill Team

A Warhammer sötét és titkokkal teli fantasy univerzuma, melyet a legtöbben könyvekből, táblás játékokból, továbbá online és papír-ceruza alapú RPG-ből is ismerhettek, idestova három évtizede szórakoztatja az arra fogékony közönségét. Az emberek, orkok, és a Káosz legsötétebb erőinek harca alapvetően két – úgymond – idősíkon megy végbe: egyik a klasszikusnak mondható vértekkel, láncingekkel és kardokkal jellemezhető középkorias érában játszódik, a másik pedig a high-tech jövőben, pontosabban a 41. században. Mindkettőben közös, hogy igen komor hangulatú (sokan pont ezért szeretik), és a mágia is központi szerepet játszik. Videojátékok terén viszont az utóbbi években talán alig egy tucat cím jelent meg a témában. A helyzet azonban most változni látszik, mert idén a 40K világa nem egy, hanem mindjárt két kiváló programmal is bővül. A hangsúlyosabb a nagygépes Space Marine lesz idén szeptemberben, annak előfutáraként pedig itt a letölthető Kill Team, amivel egy extra tárgyra is szert tehetünk a lemezes társprogramban.



A történet szerint, egy fontos bolygót megszállni készülő ork inváziós flottát kell meggyengítenünk egy speciális halálbrigád egyik tagjaként. Ezek az osztagok a hanyatló emberi világ Isten-császárának szolgálatában álló legkeményebb űrgárdisták, és egyáltalán nem szokatlan, hogy kis létszámban küldik őket speciális feladatok elvégzésére, ami ahogy már említettem, az ellenséges űrhajó megállítása lesz. A becsapódás után mindezt felülnézetből tehetjük meg, a kezelés pedig nagyon egyszerű: a bal karral tudunk mozogni, a jobbal pedig szétlőhetünk bármit, ami az 'orkzöld' bármely árnyalatát mutatja (a kamera rögzített). Négyféle halálosztó közül lehet választani (Librarian, Sternguard Veteran, Vanguard, Techmarine), ők a támadásaikban különböznek egymástól: a Librarian a lánckard mestere, míg a Sternguard például a lézer- és plazmafegyverek kezelésében jeleskedik. A háromórás, offline módban kooperálva (max 2 fő) is játszható kaland során, a hullámokban ránk törő ellenfeleket fejleszthető képességeink segítségével apríthatjuk. Igényes, bár kicsit rövid játék lett, amit csak ajánlani tudok!









XBOX LIVE arcade

EmThor

Wizardry: Labyrinth of Lost Souls

A Wizardry-sorozat 30 éves múltra tekint vissza, ehhez képest nálunk „nyugaton" az utóbbi 10 évben nem jelent meg egyetlen része sem, egyedül Japánban tartották életben a szériát. A Labyrinth of Lost Souls 2009 végén jelent meg, és csak most talált nálunk is kiadóra, de megérte várni rá. Az évek során a játékmenet mit sem változott, aminek megvannak az előnyei, és a hátrányai is. Lényegében egy belső nézetes szerepjátékról beszélhetünk, amiben a központi szerepet a labirintusok felfedezése adja, és egyszerre egy-egy kockányit tudunk mozogni. A városban menükön keresztül zajlik az interakció, de még itt sem fogunk túl sok animációval találkozni, nem hogy a harcok során, ahol csak pár vágás és karmolás fel-felvillanó nyoma jelzi a támadást, a megfelelő hangeffekt kíséretében. A tavernában verbuválhatunk magunknak maximum hat fős partit saját hősünk megalkotása mellett, és itt vehetünk fel küldetéseket is. A felszerelkezés (fáklya, gyógyital, +2-es kard, stb.) után pedig irány a többszintes útvesztő. A folyosók mélyén járva az esetek többségében random támadnak meg az ellenfelek, így érdemes felkötni a felkötnivalót. A képernyő bal szélén látható három csapattagunk alkotja majd az első sort, ide érdemes helyezni a közelharcban járatos karaktereinket, hátra pedig a varázsló és gyógyító figurákat helyezzük. A kezdeti nehézségek után egy darabig normalizálódik a játék nehézsége, hogy aztán újra megizzasszon, de a felfedezés öröme, a kihívás, és a váratlan dolgok (pl. egy rég halott lady szellemének feltűnése) biztosan le fognak kötni. Tehát elmondható, hogy a gyönyörű, kézzel rajzolt figurák, és a jóindulattal PS2-es grafikai szintet megütő 3D-s labirintusok mellett a játékmenet is teljesen retro hangulatú maradt. Ezért elsőre lehet, hogy keveseknek fog bejönni, de amondó vagyok, hogy van helye a Wizardry-nak 2011-ben is, érdemes kipróbálni.









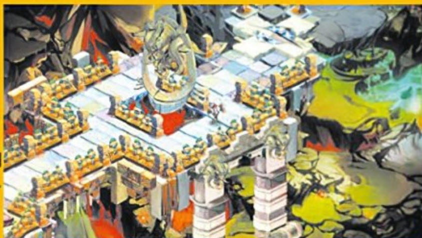


EmThor



A kalandjátékok többnyire úgy indulnak, hogy van egy általánosnak mondható alapszituáció, melyben a legtöbb esetben valakit, valamit, de többnyire a világot kell megmentenünk, mielőtt azt elpusztítanák. A Bastion rögvest megfordítja ezt: itt már vége van, mi a főhőssel utólag járunk mindennek utána, mi miért történt, miközben a darabjaira hullott táj lépteink nyomán elevenedik meg újra igen hatásosan. Elindulsz valamerre, és a gép szépen eléd rakosgatja a megmaradt részeket, rajzolja ki az útvonalakat. A jóformán anime-fantasy-stílusú, nagyon szépen elkészített helyszínek és szereplők mesésen festenek, a szó mindkét értelmében. A műfajilag akció-RPG kategóriába sorolható játék a stílus legfőbb jegyeit magában hordozza. Sok-sok ellenfél, rengeteg, a játékidő nagyját kitevő harc, különböző fegyverek és speciális képességek, valamint magunk és a tárgyak fejlesztési lehetősége magától értetődően a Bastion fő részeit képezik, sőt, a játékidő megközelíti a tíz órát, ami nem kis szó egy letölthető anyagnál, és még a legfőbb erényeiről szó sem esett.





A címadó helyre gyakran vissza fogunk térni, ez lesz kvázi a bázisunk (a Bástya), ahol megszerzett javainkból fejleszthetünk, építhetünk épületeket, vagyis mindent vissza a régi formájába. A történetet egy egészen újító módon prezentálják nekünk. A narrátor, vagy mesélő a játékkal kapcsolatos összes infót valós időben vázolja fel a számunkra, aszerint, hogy hol járunk, mi történt ott, mi a teendőnk, mit javasol és a cselekedeteinket is aszerint kommentálja, ahogy azt megtettük. Egy egyszerű példa, de ennél jóval hatásosabban és frappánsabban történik mindez a gyakorlatban: „A kölyök hezitál, majd továbbhalad. Ismerős ellenfelekbe botlik. Nem lesz velük gondja. (Nem is volt.) És már halad is tovább." Mondja ezt akkor, ha épp ácsorogtunk egy keveset, (Amúgy Kid a becenevünk), elindultunk, jött egy rakás ellenfél, legyaktuk őket, ahogy kell és irány tovább. A játék varázsa nem csak ebben, és az igen hatásos (idegen nyelvtudás elkél) történetben rejlik, hanem abban a szinte leírhatatlan hangulatban, amit látni, HALLANI, tapasztalni kell, hogy átjöjjön a lényege. Hiába besorolható egy műfaj alapján, mégis egyedi a Bastion. Szőrszálhasogatás elmarad, inkább veszítesz, mintsem nyersz, ha kihagyod.





XBOX LIVE arcade

RBaly



A '40-es évek végén, az '50-es évtized elején lángra lobbanó Rock 'n' Roll stílus a Dead Block fejlesztőiből teljesen más inspiráló hatást váltott ki, mint az a megszokott lett volna. Helyette ez a zene lett a „vírus", amitől friss húsra éhes élőhalottak lepték el az utcákat. Furcsa mód az ellenszer is létrejöttük okozója, s bár a kifakult szemekbe színt nem visz, örök nyugalomra hajtja azokat. Vagyis pályánként össze kell szedni rendre egy gitárt, erősítőt és hangfalat, vagyis egy gitárfelszerelést, hogy a szinten (helyszínen) kiosszuk a végső csapást. A játékmenet az első pályán már jóformán teljesen kiismerhető lesz. A zombik elleni védekezés a nyílászárókba épített barikádokkal, torlaszokkal és a csapdákkal (ezekből sokféle akad és jópofák, szintén ablakokra, ajtókra applikálhatóak) történik, mindezekhez a nyersanyagok (fa, anyacsavarok) kinyerése egy és ugyanazon sémára épül, csupán a minket körülvevő díszlet más (hotel, családi otthon, iskola és a többi, összesen tíz variáció egy „témára"), no és persze azért nehezedik is fokozatosan. Egy-két berendezés azért a hasznunkra válhat, például a zenegép hangjára lassulnak, táncolnak az ellenfelek, a szóda-automatából pénzért életerőt vehetünk, illetve a nagy kalapálás közben speckó fegyvereket találhatunk, amik karakterenként mások és mások, csakúgy, mint az építhető csapdák jellege, hatása.





A lényeg persze a túlélést jelentő zenecuccért való kutatás és egyben taktikus védekezés eközben, hogy aztán a halálba táncolja magát a rothadó társaság. Három főhősünk mind „egyedi" fazon, a melák melós, a sündörgő mangalica kölyök és az afroamerikai „kemény vagyok, mert kemény gyerekkorom volt" rendőrnő más és más területen jártas(abb), legyen az a szétkalapálás (melák), tárgykeresés (mangalica), csapdaépítés vagy épp a zombik hatásosabb likvidálása (rendőrnő). A mechanika a játék legfőbb gyenge pontja. A fentiek ismétlődnek végig, ráadásul a használandó gombkombinációk is hasonlóak, így még a QTE-szerű szekvenciák (kivéve a gitárszólókat) sem hoznak túl sok változatosságot a játékmenetbe. Ennyi? Nagyjából igen, viszont ha bejön, akkor el lehet vele lenni, amihez egy derekas hangulati pluszt tud adni a maximum négy fős osztott képernyős multi – az interneten ez nem kivitelezhető. Ellenben a grafikai stílus igen pofás, illik a játékhoz, ami szerethető darab, de vásárlás előtt azért egy próbát tegyél vele.





PLAYSTATION Network XBOX LIVE arcade

RBaly



Splosion Man barátunk puskaporos, szó szerint kirobbanó egyéniség volt a maga idejében. Asszonypajtás „társa" hasonló személyiség, a maga (embere válogatja) vicces vagy épp idegesítő stílusával (utóbbit osztom inkább). Az első rész kvázi folytatásával van dolgunk. Tudós „barátaink" örömükben – az előd főhősét végre elkapták – most a hősnőt hozták létre véletlenül. nem kis pechjükre… Sőt, a rózsaszín élő puskaporos-hordó a Big Science laborjából is kitör, és rászabadul a világra, idióta vihogásával együtt. A dolgunk relatíve egyszerű, az oldalnézetes, de 3D-s pályákon kell előrejutnunk, akadályokat, ügyességi és logikai részeket abszolválva elérni a végső kijáratot, vagy opcionálisan megtalálni a rejtett kivezető kaput. Ezt nem az evidens, arcunkba tolt tények miatt hoztam fel,



hanem mert a játék gazdagon el van látva extra tartalommal, megnyitható dolgok, helyszínek, korrekt multiplayer (akár négy fő is, online és offline egyaránt, egyedi, egymás segítségére épülő játékelembeli plusszal) szegmens, és ami a legfontosabb, változatos, pörgős helyszínek és játékmódok. Gondolok itt arra is, amikor egy kontrollerrel ketten is próbálkozhatnak. Nehéz elképzelni?



Hasonló játszani is e módon. Az előrehaladás viszonylag egyszerű alapokra épül (akik nem ismernék az első részt, számukra: a kisasszony is háromszor tud felrobbanni a talaj érintése nélkül, ezekkel a detonációkkal terelhetjük mindenfelé). Ám ezt az egyszerű metódust turbózzák fel annyi régi és főképp új objektummal (kapcsolók, extra robbantást adó hordók, rámpák, lebegő tárgyak és hasonlók), ellenféllel, csapdával, hogy aztán a jóformán csak a durranásra épített játékmenet kellő, sőt igen magas kihívást nyújtson. Ez néha frusztráló, mivel „lehetetlent" várnak el elsőre, hogy a beláthatatlan akadályokra reflexszerűen reagáljunk, vagyis a játék erősen épít a megismerésre, újbóli nekifutásokra. A világtérképen több tucat pálya vár ránk, és az előbb említetteknek köszönhetően nem



lesz úrrá rajtunk az önismétlődés érzése, valami újat mindig behoznak a repertoárba, persze többnyire szivatósat. Az alapokat a Sploison Man szolgáltatja tehát, ám több új játékmenetet befolyásoló elem került bele (a már említettek), így abszolúte nem ad rókabőr feelinget, ámokfutkorászni ismét jó, és bár „kissé" zavart a hölgy idióta stílusa, a humort sem mérték szűkmarkúan a készítők.



RBaly



Porból lettünk, porrá leszünk, de még nem most. Egy világban, melyben mi, mint Breath, egy ősi törzs által megidézett „segítőt" alakítunk (afféle emberek felett álló erőt).

A totemeket az Ősök (Ancients) hagyták hátra, de ők eltűntek, így nekünk kell a jónépet ezek köré vezényelnünk, eljuttatnunk. Minden totem más és más képességgel rendelkezik, nekünk a szükséges számú embert kell eljuttatnunk köré. Amikor elérnek egyhez, egy falu épül automatikusan. A cél minden helyszínen az átjáró elérése, melyhez az összes lokálisan elhelyezkedő totemet aktiválnunk kell. Hogyan vitelezhetjük ki mindezt? Legfőbb képességünk az, hogy az anyagokat (föld, víz, láva stb.) ki tudjuk vonni a tájból, és olyan helyekre tehetjük őket, ahol arra az embereknek szükségük van. Ellenfelük mindennemű tereptárgy, földrajzi adottság, ami nem abszolválható simán, gyalogszerrel kegyeltjeink által. Bár korlátoltabbak a lehetőségeink, és hát nem is akkora volumenű játék, de egy enyhe Populous beütést ad az embernek az, ahogy a ténykedésünk által segítünk a törzs ügyes-bajos gondjain terraformálással, a totemek erejének használatával. Direktben nem szólhatunk bele az emberek életébe, „csupán" az előttük álló akadályokat kell semmissé tennünk, és a rájuk leselkedő természeti veszélyektől megóvnunk őket, vagy épp élőhelyüket bővítenünk, gazdagítanunk. A már említett dolgok átcsoportosításával hidakat, szigeteket, hegyeket, folyókat stb. hozhatunk létre, és a későbbiekben ugyanezen erők negatív kivetüléseitől kell megóvnunk népünket. Szökőár közelít? Források fakadnak? Tűzhányó tör ki? A megfelelő átalakításokkal mindezek megérkezte előtt gondoskodhatunk arról, hogy pártfogoltjainkhoz már ne jussanak el. A totemek speciális képességei bővítik kicsit a lehetőségeinket, folyókat szilárdíthatunk meg, forrásokat száríthatunk ki és hasonló segítségekkel rendelkeznek.







A lényeg és a program fő vonulata ezekben mutatkozik meg és merül is ki. Ettől függetlenül van egy hangulata, s ahogy a kihívások nőnek, úgy lesz izgalmasabb is. A pályákon különféle extrák is el vannak helyezve, avagy másodlagos feladatokat kaphatunk; fedezd fel, vagy érj el nagyobb kiterjedésű faunát, új kihívásokat, s információkat szerezhetsz meg jutalmul. A From Dust-ot az a bizonyos Eric Chahi alkotta, aki ezen a projekten túl „mindössze" az Another World-öt és a Heart of Darkness-t készítette el. A korábbi játékaihoz hasonlóan ehhez is kell egyfajta hozzáállás, de ha megfog a kicsit lassú, egyedi élménye, akkor erősen javasolt vétel.





RBaly

Harry Potter és a Bölcsek Köve....
....meg az összes többi

2001 decembere. Nagyban tombol a Harry Potter-őrület: az akkori talán legnagyobb hazai filmmagazin címlapjáról egy tízéves forma gyerek néz vissza, kezében varázspálca, arcán kamaszos vigyor, alatta pedig a címfelirat: Harry up! A szóvicc annak minden fájdalmasságával

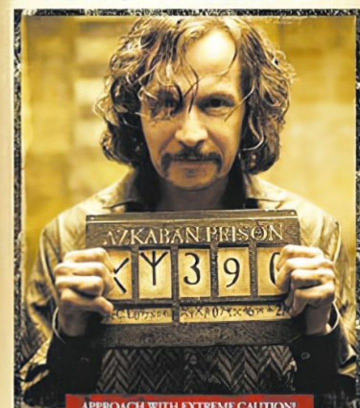



együtt telitalálatnak bizonyult, bár korábban már a könyvsorozat is képes volt arra a csodaszámba menő eseményre, hogy a legifjabb korosztályt rávegye: a videojátékokat pár óra erejéig cseréljék le hús-vér, azaz papír-tinta könyvre. A felszólításnak eleget tévő, tömegesen a moziba siető nézősereg bebizonyította, hogy a bestseller-lista élén való lubickolás csak a siker kezdete volt (a filmek összbevétele majdnem eléri a hét milliárd dollárt). Sajnos, mivel az igencsak fordulatos sztori címszavakban történő áttekintéséhez is legalább egy plusz oldal kellene, itt most kizárólag a filmekre fókuszálunk rá – akit pedig mélyebben érdekel a téma, az bátran olvassa el a könyveket, vagy konzultáljon a Wikipédia idevonatkozó passzusaival.

Bár a mai napig a nagyvásznas debüt rendelkezik a legnagyobb bevétellel a franchise történetében, a varázslótanonc első kalandjától a legkisebbeken kívül senki nem dobott hátast, hiszen a minőségi gyerekfilmjeiről ismert Chris Columbus inkább a brandet kívánta bevezetni a gyöngyvászonra, mint hogy egy igazán jó filmet csináljon. Így a ***Bölcsek köve*** leginkább olyan, mint egy szép, színes vattacukor: gusztusos, látványos, az első pár falat jól is esik, de mire végzel vele, garantáltan megfekszi a gyomrod az émelyítően édeskés íz. Ennek ellenére funkcióját tökéletesen ellátta, csupán azt az érzést volt képtelen visszaadni, hogy miért lehetett annyira nehezen lerakni az első pár kötetet.

Ezen a vonalon haladt a ***Titkok kamrája*** is, de a sztori thrillerszerű felépítése és a cselekmény csavarossága segített elkerülni a cukor-túladagolást. Ennek ellenére a végjáték kivételével többször támadhatott olyan érzése a nézőnek, hogy egy varázslós környezetbe helyezett Scooby Doo-epizódot néz, amiben történetesen Kenneth Branagh alakítja az idegesítő/vicces mellékszereplőt. Columbus a második kör után úgy döntött, hogy nem bírja/akarja bevállalni az újabb epizódokkal járó stresszt, és a stábtagok helyett inkább a családjával töltene több időt.

Hogy a biztos befutók helyett miért esett a stúdió választása az Anyádat is! című dramédia mellett mindössze egy szabados Shakespeare feldolgozást (Szép remények), illetve a kevesek által ismert A kis hercegnő c. ifjúsági mozit felmutatni tudó Alfonso Cuarónra, az igazi rejtély, de a hazárd gyanús lépés több szinten is kifizetődőnek bizonyult. Egyrészt az ***Azkabani fogoly*** bevételi mutatói csupán egy bolhanemiszervnyivel maradtak el az előző részektől, ellenben a kritikusok többsége erősen bírt lelkesedni a sötétebbre festett tónus miatt. Cuarón elébe ment a könyvekben csak pár kötettel később előtérbe kerülő „coming of age"-sztorivonalnak, így a széria talán legizgalmasabb és csavarosabb részét immár a lemosható villámtetoválást büszkén viselő csemeték mellett az őket kísérő szülők is maradéktalanul élvezhették. A könyv eseményeinek kivágása/átcsoportosítása mellett a szereplőket talár és süveg helyett többnyire hétköznapi ruhákban látjuk, amitől hihetőbbé és könnyebben átélhetővé vált a cselekmény.



A magasra helyezett lécet a ***Tűz serlege*** sem verte le, ami nem is annyira meglepő tény, ha tudjuk, hogy a direktori székben a szintén inkább a komolyabb filmekből ismerős Mike Newell váltotta a mexikói fenegyereket. Első lépésben rögtön kivágta a könyvben vagy száz oldalon keresztül kanyargó Dursley-éknél, illetve a kviddics világkupán játszódó szálakat, és rögtön az akció közepébe csapva indítja az így is két és fél óra fölé ketyegő játékidővel bíró alkotást. A sok nyirbálásnak sajnos megvolt az a kellemetlen hatása, hogy a HP-filmek ettől a résztől kezdve helyenként nehezen értelmezhetővé váltak a könyveket nem ismerők számára, az adaptációs folyamat során kihagyott hangulatfestő apróságok, illetve néhány esetben teljes történeti szálak miatt.

A Trimágus tusa körül forgó kaland után következett a sorozatot ismét a 900 milliós összbevételi álomhatár fölé repítő ***Főnix rendje***. Az epizód rendezésének lehetősége Jeanne-Pierre Jenuet (na az ő verzióját szívesen megnéztem volna...) és Mira Nair visszautasítása után végül



Műfaj: Kaland/Fantasy/Akció
Rendező: Chris Columbus, Alfonso Cuarón, Mike Newell, David Yates
Szereplők: Daniel Radcliffe, Rupert Grint, Emma Watson, Alan Rickman, Ralph Fiennes, Gary Oldman
Forgalmazó: InterCom






a felénk masszívan ismeretlen brit tévéfilmrendezőként tevékenykedő David Yatesre szállt. A széria leghosszabb könyvének adaptálása nem volt könnyű feladat, de miután Rowling teljes szabadságot adott a stábnak a sztori átdolgozására, így valahogy mégis sikerült belegyömöszölni a teljes cselekményt 138 percbe. Sajnos az adaptációs bravúr ellenére a cucc nem volt képes felérni az előző két epizód éteri magasságaiba, és hiába parádéznak olyan tehetséges színészek a mellékszerepekben, mint Imelda Staulton és Helene Bonham Carter, mégis hiányérzettel sétáltam ki a moziból.
Ezt köszörülte ki némileg a ***Félvér herceg*** megjelenése. Yates erre a menetre már igazán összeszedte magát és sikerült egy olyan minden percében izgalmas filmet összerakni, ami egészen az utolsó percekig vászonhoz szegezte a nézők tekintetét. A most már tényleg leginkább a felnőttek kedvében járó stílus, és a vizuális effektek garmadája mellett a film fényképezését végző Bruno Debonell a sötétségből építkező, ám mégsem egyhangú tónust olyan jól lőtte be, hogy teljesítményéért Oscar díjra is jelölték.
A végső összecsapást aztán a legszebb hollywoodi hagyományokhoz hűen két részre bontották, és bár első körben látszólag minden a helyén volt, mégis kicsit összecsapott/túlpörgetett érzete volt a 7/1-es epizódnak, de ez a bevételi mutatókon egyáltalán nem látszott meg, sőt néhány (jellemző módon amerikai) kritikus nem átallotta a sorozat legjobb darabjának titulálni a ***Halál ereklyéi*** első részét. A Yates-féle sormintának megfelelően a HE2 aztán ismét pazarul sikerült és egy olyan… köhömm… varázslatosan katartikus lezárást sikerült összehozni, amely csupán a leglegendásabb franchise-oknak jár.



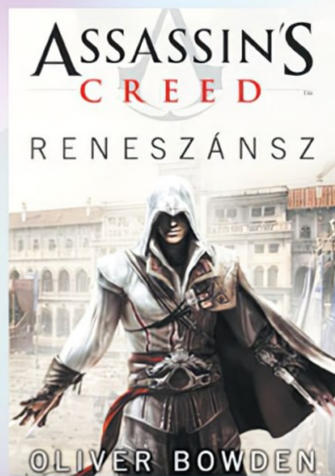
Az eltelt 10 év alatt a Harry Potter-brand a szemünk előtt vált bájosan bugyuta gyerekmeséből egy elképesztő erejű popkulturális eseménnyé, ami sok szempontból még az olyan megdönthetetlennek hitt, masszívan ikonikus franchise-okat is könnyedén lerúgja a trónról, mint a megújulásra 30 éve képtelen Star Wars legendárium. Ezer és egy apróságot/érdekességet lehetne még írni a témával kapcsolatban, de mivel az itt olvasható erősen megvágott verzió is bőven túllépi az előírt karakterlimitet, így csak annyit írnék zárásként, hogy amenynyiben valakit zavar a hájp, vagy az elsőre gyerekesnek tűnő téma, csak nézze meg, manapság milyen filmek uralják a box office listákat és ezek fényében bátran értékelje át a véleményét...



Oliver Bowden: Assassin's Creed

Reneszánsz

Kedves olvasó: amennyiben nem a véletlenek furcsa összjátéka során került a kezedbe eme csodás sajtótermék, nyilván tisztában vagy az Assassin's Creed-széria erényeivel, így azok tételes felsorolásától most eltekintenék, hogy minél több hely maradjon az első magyarul megjelent AC-könyv ismertetésére.
A közel 500 oldalas kaland során az elkényeztetett playboy, Ezio Auditore Da Firenze (aki mellesleg méltán tarthat igényt „A világ legidiótább nevű videojátékhősei"-klub örökös tagságára) bosszúszomjtól hajtott felemelkedését követhetjük figyelemmel, amint saját és családja becsületét próbálja viszszaállítani, miután egy körmönfont összeesküvés áldozatává válik. Ha valaki esetleg dézsavűtől fejbe kólintva úgy érezné, mintha ezzel a történettel interaktív formában már találkozott volna, az egyáltalán nem a képzelet műve, ugyanis a regény az Assassin's Creed 2 szerteágazó sztori-szálainak összefűzéséből keletkezett.
Amennyire lehúzósnak és olcsónak hangzik az előző ténymegállapítás tükrében az AC: R puszta megjelenésének ténye, legalább annyira meglepő, hogy a kész mű végül milyen kellemes olvasnivalónak bizonyult. A film-/játékregények zsibbasztóan pongyola stílusának nyoma sincs Oliver Bowden írásmódjában, helyette élvezettel időz el a cselekmény kis apróságokkal való kicicomázásával, ami a szöveget meglepően olvasmányossá és szórakoztatóvá teszi. Továbbá emberünk jó érzékkel kigyomlálta a sorozat sztorijának leggyengébb részét, azaz Desmondot, illetve az összes jelenben játszódó epizódot. Mivel már maga az abszurditásban fürdő áltudományos-álfantasztikus alapkoncepció se tartozik a leglogikusabb/hihetőbb esetek közé, csak örülni lehet, hogy a könyv a felesleges körítést elhagyva csupán a lényegre, azaz a reneszánsz Itália minél színesebb megfestésére koncentrál. Külön jópofák a játékból ismerős, eredeti formájukban beszúrt olasz kifejezések (és a hozzájuk kapcsolódó magyarázatok a lap alján), melyek hatékonyan növelik az átélhetőséget, de azt azért egy kicsit túlzásnak éreztem, amikor három mondaton belül 4 darab idegen nyelvű szóval találkoztam. Miután a kötet teljességgel mentes a fogalmazásbéli/helyesírási hibáktól, az Ezio mintás pizsamában alvó hárdkór rajongói mag mellett a történelmi kalandregények szerelmesei is garantáltan jól fognak járni az AC: R bezsákolásával, és ezúttal a rettegett magyar címvariáció (Az orgyilkos krédója) okozta sokktól sem kell tartani: a kiadó ugyanis azt előrelátóan a belső borítóra száműzte...



Oliver Bowden: Assassin's Creed – Reneszánsz (Fumax)

12 Pixelmérföldkövek a videojátékok országútja mentén

Hódítók az űrből vs. cyberpunk kémkedés

Még ha van is némi igazságtartalma a meglátásnak, miszerint a jelenkor videojátékai leginkább a múlt ötleteiből táplálkoznak, azért erős túlzás lenne azt mondani, hogy manapság minden game lopás vagy másolat. Hogy miért mondom ezt? Gondolj csak a konyhaművészetre (a téma nálam abszolút aktuális: mostanában ismerkedem a tésztasütés rejtelmeivel): számos süteményről elmondható, hogy kvázi ugyanaz a keltészta alkotja az alapanyagát, mégis, zongorázni lehetne a különbséget, mondjuk egy rácsos-sajtos rúd vagy egy tepertős pogácsa között.

2011 őszén két nagyon fontos, AAA-kategóriás játék érkezik a piacra: a Playstation 3 exkluzív Resistance 3 és a multiplatform (PC, PS3, X360) Deus Ex: Human Revolution. Mindkettő kiváló, minőségi produktumnak ígérkezik: előbbi egy olyan lövöldözős-akció, melyben egy idegen civilizáció igyekszik meghódítani a földet, utóbbi pedig egy kiberpank szerepjáték, ahol a főhős harccal, lopakodással és számítógépes ismeretei bevetésével próbál kibogozni egy magas szintű összeesküvést.

Főszerkesztőnk így hát azt a feladatot adta nekem, erőltessem meg a memóriám és meséljek nektek olyan stuffokról a múltból, melyek ezen klasszikus alapötletekre épültek.

1986 V – The Computer Game

Aki ismeri a playstationös Resistance-szériát, az jól tudja: a Földre érkező idegenek ott nem túl barátságosak. Hódítani akarnak, az emberiség kárára. Ezzel szemben az Ocean 1986-os V – The Computer Game című játékában 50 hatalmas űrhajó érkezik hozzánk az égből, olyan kedves ürlényekkel, akik barátságot és technikai segítséget szánnak az embereknek…



Látszólag. Mike Donovan, a játék főszereplője és társa, Juliet Parrish úgy gondolják, a háttérben valami készül, így hát Donovan behatol az idegenek anyahajójára, ahol rájön a szörnyű igazságra. A megnyerő külső alatt rejtőző gyíkszerű alienek (talán éppen kimérák?) az elpusztításunkra készülnek. Hősünkből így lesz a „Resistance", azaz Ellenállás legfőbb katonája, akinek célja, hogy megsemmisítse az idegenek bázisát. Nemes feladatod egy „Red Dust" nevű baktérium elterjesztése lesz (hát igen, a Világok Harca egy klasszikus), mely ellen az alieneknek nincs védelmük. Emellett a megfelelő, kulcsfontosságú helyekre el kell helyezned 5 bombát, amikkel elpusztíthatod a hajót… ja, és persze nem árt megszökni sem, mielőtt az időzítő szerkezet nullára számol. (Csak érdekességképp mondom: a játéknak van rendes, több képernyős megnyerése(!) is cliffhangerrel, de amíg odáig eljutsz…)

Itt el kell sütnöm egy, a következő fejezetben is szereplő rímet: akkor, 1986-ban nekem még halvány gőzöm sem volt róla, hogy a „V" eredetileg egy 1983-ban indult amerikai sci-fi tévésorozat volt – ez alapján készült a program. A filmekben Donovan epizódról-epizódra, egyszerre menekül az őt üldöző katonaság és a Látogatók elől is, de hát érthető módon '86-ban az Ocean még annak is örült, hogy egy idegen űrhajót ki tudott pakolni a képernyőre, a maga sok-sok felfedezésre váró helyiségével. (A V-ből készült egyébként egy modern remake tévészéria is.)

A V – The Computer Game valószínűleg azért nem lett Magyarországon sikerjáték, mert mint a Nexus, igen komplikált kezeléssel rendelkezett, plusz maró nehézségi fokozatot pakoltak alá. A menüben lapuló nyolc



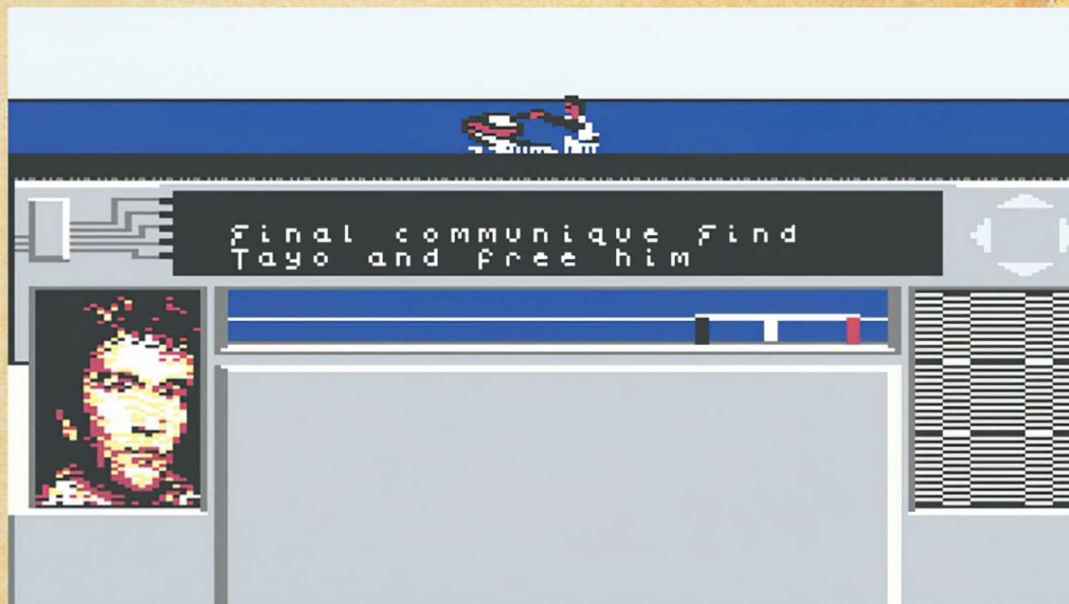
ikon jelentése grafikájuk alapján majdnemhogy kibogozhatatlan: csak és kizárólag próbálgatással lehetett őket megfejteni (gépkönyv vagy egyértelmű betanító infók hiányában). Arra még sokan rájöttek, mi a bombák lerakásának módja, viszont az ingame számítógépek használatába, a robotok kapcsolási rajzába, vagy a térképrajzolásba már a legtöbb magamfajta kölyöknek beletört a bicskája. Ehhez még hozzá jött némi vérbonyolult, algoritmusos kódfejtés (ajtónyitáshoz), 16 bejárható emelet, teleportálás, kifogyó lézerfegyver-töltés, és hát a titkos laboratóriumok felkutatása, ahol az idegengyilkos mérget lehetett szintetizálni. Hogy érzékeltessem, milyen embert próbáló feladat a V végigvitele: be kell járni és végiglövöldözni a „végtelen" hajót, s az 5 robbanóanyagot sorrendben lepakolni, de igen tempósan, mert az első aktiválása után a visszaszámlálás azonnal elindul! Emellett persze állandóan figyelni kellett a járőröző ellenfelekre is…



…szóval, amikor majd a Resistance 3 legnehezebb fokozatán küzdesz az idegenekkel, gondolj arra: milyen lenne ugyanez a lövöldözős game pár ketyegő bombával, szűkös időlimittel, számos számítógép-hekkeléssel és kódkeresgetéssel megspékelve?



1986 Nexus



1986-ban, amikor megismerkedtem a Bug-Byte csapat Nexus című játékával, már rengeteg sikercím boldogította a gémereket; a Nexus nem tartozott ezek közé. Mégis, én azt hiszem, ez egy olyan game, mely több szempontból is megelőzte korát – de mint hasonszőrű társai, ő is inkább érdekességként vonult be a játéktörténelembe, nem pedig kasszasikerként. (Ha jól emlékszem, az akkor irányadónak számító Zzapp! Magazin csak valami 5 pontot adott rá a maximális 10-ből.) Én ettől függetlenül igen sok órát szenteltem neki, még úgy is, hogy akkori erősen foghíjas angoltudásomnak hála szégyentelenül keveset értettem abból, mi is történik a képernyőn.

A Nexus már ott megfogott, ahogy elindult: egy in-game(!) bevezető során egy titokzatos alak egy jetski hátán lovagolva, egy rejtett földalatti barlangon át behatol egy hatalmas komplexumba. Akkor még nem tudtam (az égvilágon semmiféle háttér-információ nem volt ehhez a progihoz), hogy egy olyan ügynök-riporterről van szó, aki egy kolumbiai gyógyszermaffia (vagy talán kábítószer?) mesterkedésére próbál fényt deríteni. Ehhez nem csak fegyveres és közelharci tudást, de kémképességeit is be kell vetnie…

A Nexus már abban a pillanatban lelombozta a legtöbb C64 playert, ahogy átadta az irányítást: a képernyő szokatlanul sok ablakra van bontva, melyből csak egy keskeny sáv a játéktér. Emellett használatban van két „monitor", melyeken a megismert karakterek digitalizált(!) fotói láthatók, egy kommunikációs szövegmező, térkép, valamint egy komplikált kezelőfelület a terminálok és menük vezérlésére. Talán hülyén hangzik, de ez a program több mint akciójáték: olyannyira több, hogy valahol az olyan vadiúj stuffok ősének is mondható, mint a Deus Ex. Merész kijelentés, mi?

Megérkezel tehát a bázisra; szervezeted egy beépített embere fogad, aki ékes angolsággal kér rá: kövesd. Elballagtok egy lifthez, mely elvisz a sokemeletes létesítmény alagsorába. Kapsz tőle egy kódkártyát, amivel szabadon felfedezheted az épületet. Innentől a player feladata, hogy a számtalan szobát átkutassa, összegyűjtsön 128 szövegtöredéket, ezekből kirakjon 32 titkos információt, valamint felkutassa (gondolhatod: a legnehezebben elérhető blokk legutolsó cellájában) egy foglyul ejtett barátját, majd szökjenek meg együtt.

De ez nem minden! Bizonyos szobákban terminálok találhatók, melyekbe belépve – őket meghackelve – a történet szempontjából fontos személyeket lehet lokalizálni, majd megkeresni. Velük mind-mind el lehet beszélgetni (bizonyos történések másképp is alakulhatnak), így bontakozik ki a tulajdonképpeni történet. Emellett fegyverek és speciális eszközök is találhatók – sőt használhatók –, melyek már-már szerepjátékszintű változatosságot visznek a játékba. Sőt, ha jól emlékszem külön opció volt arra, hogy a megismert figurákat „üdvözöld"; de az is megesett, hogy leleplezödött az álca, így ilyenkor harcra került sor. Miközben felfrissítettem tudásanyagomat a stuffal kapcsolatban, azt is megtudtam, hogy a főhőssel egy kamera meglelése után fotózni is lehetett – így aztán jót mosolyogtam azon, hogy ezt a „titkot" csak több mint 20 év után ismerhettem meg.

1986-ban vagyunk: minden kicsit primitív, de már egyértelműen kicsírázott a mag. A Nexus egy igazi kaland-akció játék, ami egy olyan program, sokkal többet rejt a „fuss, ugorj, üss" triumvirátus egyszerűségénél. Talán nem is lenne butaság elővenni… a Deus Ex: Human Revolution megvásárlása előtt!









Martin

Az idei nyár az olvasottak alapján vegyesen alakult majd' mindenkinek. Ebbe beleszólt sok egyéb tényező is, többek közt az, hogy az időjárás csöppet érdekesre sikerült. Meglehet, munka részben volt, de számomra a kölni utazás és annak velejárói jelentették a csúcspontot, emellett a siófoki kiruccanásokkal is teljesen elégedett vagyok, főleg amit én és Krisz illuminált állapotban előadtunk. A játékokat kissé háttérbe szorítottam, egyik okát lásd a bevezetőben, valamint többnyire akadtak egyéb jó programok. Lehet, kéne még ide egy kis sztorizgatás, ám ami nem unalmas, az nem ideváló. Így alakult. Mondjuk Krisz végigbádizta a nyarat, ám az ÁNTSZ-szel egyetértve nem közlünk képet a végeredményről. RBaly
(Hát ami az illuminált állapotot illeti, azt bizony erősen tagadom, mivel a június végi szülinapi kis koccintásomtól eltekintve egy kortyot sem ittam egész nyáron. Cigivel eleve nem élek, mérgezze vele magát aki akarja, így az egyetlen „bűnözésem" gyakorlatilag egy szelet esküvői torta volt gyermekkori barátom nagy napján. Munka nekem is volt bőven – nem csak a magazinnál –, így a nyáron a kemény edzésen túl mással nem is nagyon törődtem, esetleg még a kissé kaotikus magánéletem rendezésével. Izgalmas nyári bulizós sztorikkal tehát sajnos nem szolgálhatok idén, de kíváncsian vártam, mivel leptek meg minket. Krisz)

Szegasztok!

Hát ez a nyár nem volt semmi.... Hogy őszinte legyek, már alig várom, hogy ősz legyen, hátha akkor szebb időnk lesz.... Hogy miért? Mert folyton változik az időjárás! Amikor elmentünk szüleimmel Gyenesdiásra nyaralni 4 napra, akkor 30 fok felett volt az idő, aztán pár napig esett, majd néhány napig 40 fok meleg, aztán persze megint egy hétig eső! *(Nekem befosott a kondim, így általában már az első pár perc után ömlött rólam az izzadság a verdában, míg lehúzott ablakkal bele nem taposhattam. K)*

Mindenesetre a Gyenesdiási üdülés jó volt, jó volt ki mozdulni otthonról egy kicsit. Főleg a borfesztivál volt jó, ami ott volt, bár a „helyi nagyokon" kívül nem sok minden volt.... ***(Pár „kóstoló" után elkezd ez átmenni kicsit mindegybe, nem? RB)***

Aztán a nyár többi része tanulással és persze játékkal telik, de terveztem, hogy néhány ismerősömmel kimegyek a Games Convention-re Kölnbe (Németország), persze csak ha már megvan a megfelelő létszám (+ ha anyagilag lesz rá esély). *(Hát majd kiderül sikerült-e. Peti és Baly elvileg könnyen találtak szállást, pedig volt szerencsém megtapasztalni, mikor nyár elején Düsseldorfba kiugrottam, mit jelent szállásfoglalásnál az a gedva „Messezeit" – „rendezvényidőszak". Kölnbe sajnos nem tudtam menni, pedig király buli lett volna. K)*

Egy elég vicces dolog azért történt... Elmentem az Auchan-be, és a rengeteg játék mellett találtam egy GBA-s Metroid Prime Fusion játékot! *(Kircsi! K)* Egy db 2003-as, két generációval előtti játékot 2011-ben... Végül megvettem, ne porosodjon ott, majd eladom valamelyik retros konzolboltba, ahonnan biztos hazaviszi majd egy aranyos Nintendo fan.

Az újsággal kapcsolatban pedig csak azt tudom mondani, amit eddig is: király! Egyedül csak ké dolgot hiányolok, egy „Samatőr" szerű tesztelőt és a posztert. *(Samatőrt jól ismertem, jófej tag volt, de már ezer éve nem láttam, utoljára kissé inogott alatta a padló. K)* De ha belegondolunk, akkor ezek bőven hanyagolhatóak! ;) Így a végére lenne egy kérdésem Krisz-hez: Megvan neked a Metal Gear Solid? Mert ha nem, akkor odaadhatom neked az enyémet (amúgy se nagyon nyüstöltem). *(Megtisztelsz vele és megköszönném. Ha budapesti vagy – esetleg fehérvári – szívesen össze is futok veled valamikor átvenni. Dobj majd please egy mailt nekem a rajkrisz@konzol.eu-ra. Amúgy az egyik kedvenc PS gammám. Driver, GT 1-2, Resi 2, MGS… a legnagyobb címek. K)* ***(Vétek lett volna kihagyni, egyéb „felesleges" cucc nem akad? RB)***

További kellemes nyarat kívánok a Konzol Team-nek!

Mangekyo022

Nyári napjaim munkásan telnek, mivel főállásban dolgozom. Szabadidőmben hétköznaponként - ha rossz az idő -hazamegyek és leülök a gép elé....és elkezdek játszani, no meg filmeket nézni. Közben Kólát, sört vagy szörpöt iszom. *(Ismerős, régen így toltam, sört leszámítva. K)* Ha szép idő van, akkor kicsit később megyek haza, előtte sétálok a párommal. *(Még jobb program. K)* Hétvégenként ha jó idő van, kiruccanunk a szabadba- hisz erre vágyunk minden nap! ***(Végül is ez így rendben van, és köszi a lentit. RB)***
A magazin nekem tetszik, bár nemrég ismertem meg, de hasznos információk találhatók benne.

Votisky András

Szegasztok!

A téma legyen az Évértékelés. Nos, sok szépet és jót tudnék írni az újságról, mivel minden tökéletes ***(Olyan nem létezik, csak igyekszünk, igyekezni fognak. RB)***, de azért néhány dolgot kiemelnék.
Krisz tesztjei: Amiről jót ír, az rossz nem lehet ***(Cáfolnám, hogy az a játék rossz nem lehet. RB)***. *(Thanx, amúgy néha kifejezetten szeretek kiemelni a tömegből kevésbé ismert, mégis innovatív címeket, lásd pl. Enslaved, ne csak az unalomig reklámozott nagy nevek érvényesüljenek. K)* Azon tesztelők egyike akinek az írásait régóta olvasom, így amikor megláttam az első számban a nevét, nagyon megörültem. Martin retro rovata: Ő a másik favorit. Imádom olvasni az írásait. *(Mindig is bírtam az „öreg" olvasmányosan mesélős cikkeit, ha tényleg odateszi magát. K)* Szasa érdekes témákról szóló rovata: Már az első alkotása nagyon megtetszett, nagyot dob az újság amúgy is magas színvonalán. *(Nekem legjobban a bermudás cikknél a parás rész tetszett, mikor a tengerészek bedeszkázták a kabinokat. Vajon mi elől rejtőzhettek el? Bírom az ilyen misztikus témákat.K)*
JediEco kibeszélői: Amit a LIFE című



játékról írt az elképesztő volt.
(Jedi elvetemült alak, és hozzá az a fülig érő bő mosoly a jóllakott óvodás fizimiskával. Egyszerűen látni kell! K) Az egyik legjobb cikk, amit az egész évben olvastam.
Ami pedig a Főszerkesztő urat illeti, (az összes fórumozó és olyan ember, aki nem fórumozik, de rendszeresen megvásárolja a magazint) nevében mondhatom: Köszönjük! ***(Nincs mit. RB)***
Sikerült összeszedni az ország legjobb újságíróit és megalkotni hazánk EGYETLEN konzolokkal foglalkozó magazinját, nem kis munka. *(Tényleg megérdemli, szerintem tisztességes munkát produkált, pedig nagyon nem volt könnyű helyzetben hazánk körülményeit tekintve. Jó volt vele együtt dolgozni! K)* Vannak olyanok akik már nem írnak eme lapba, de szó nélkül nem mehetek el mellettük.(Például Krugman, kinek japános írásai nagyon hiányoznak sokunknak),sem az Online tevékenykedő adminok mellett, akik remek munkát végeznek és lehet velük beszélgetni. *(Köszönjük a nevükben is. K)* Ez ugyanis nem minden oldalon van így.
Még valami, amit nagyon szeretnék: Az útibeszámolók. Réges-régen egy messzi-messzi galaxisban még Martin írt az E3-ról. „Ánídszó kredikár ötoráj" :).
Itt is volt már ilyen, Orsi amerikai beszámolójára gondolok, ami nagyon bejött. *(Szerintem is teljesen zsír volt, megvolt a kis természetes bája, és nem csak mert elfogult vagyok Orsival. K)* Ha legközelebb valaki külföldön jár, szívesen fogadom a történeteit.
Na ennyi lenne, nem akarom elvenni a helyet más levelitől, meg vár a PS1. Csak annyit mondhatok, hogy gratulálok az egész csapatnak és további sok sikert.
Én venni fogom a magazint míg élek. *(Na ez hűség! K :)*
Üdvözlettel:

Ryu Hayabusa

Tiszteletem

A nyaram, gyorsan bár unalmasan telt/telik. Furcsán hangzik, de én egyáltalán nem bánom. Szeptembertől a középiskola padjait koptatom. *(Jó tanács: Csalóka a nagy szabadság, így minden előadásra járj be, ne csak a gyakorlatokra! Akkor is, ha nem kötelező, és a többiek elbliccelik, különben nagy szívás lesz a vizsgaidőszaknál, garantálom! K)* De előtte még van egy dolog, amin túl kell esnem. Ez pedig nem más mint a gólyatábor álnéven futó katonai kiképző tábor. ***(Kéz és lábtörést, a felsőfokú tanulmányok előtti gólyatábor jobb lesz. RB)*** Ó igen, a gólyatábor. Mindenki rettegve emlegeti ezt a szót. Az idősebbek csak úgy emlékeznek vissza rá, mint két olyan nap, amikor a pokolban érezték magukat. *(Nekem a gimiben „csibetábornak hívták", és imádtam, legkedvesebb sulis emlékeim egyike, így 3. és 4. osztály előtt is jelentkeztünk a fiúkkal. Irdatlan sok új lány érkezett évről évre… K)* Az idei nyárhoz viszszatérve megemlíteném a pozitív dolgokat is, ugyis mindig csak ezek a negatív gondolkodásmóddal rendelkező egyének által gépelt levelek tűnnek fel a Konzoltáció oltára előtt. A kedvenc időtöltésünk a mozi. Többet ér mint az, hogy beülsz a kocsmába minden hétvégén is leiszod magad. ***(A leivás része oké, a beülni haverokkal beszélgetni azért versenyezhet a mozival. RB)*** *(Egyetértek Baly-val… habár filmet*





APPROVED

nézni imádok… kettesben a barátnőmmel. K) Sokkal többet. A mozik után a nőzési technikánk tökélyre fejlesztésén munkálkodtunk, több (de inkább) kevesebb sikerrel. ***(Érdekelt volna, mi a taktika, amikor eleve nem azért mentek oda – kivételek persze vannak. RB)*** *(Legjobb nőzési taktika: végre elkerülni a sok felszínes, fiatal, bulizós, „mobillal a tükör előtt facebook-fotós" csajokat, összeszedni magad, és találni egy értelmesen gondolkodó értékes lányt/nőt. Persze aki Charlie Harper akar maradni, annak ott a Zöldpardon, Sziget és a többi erre alkalmas „terep". K)*
Ami a magazint illeti: én sajnálom, hogy ki lett véve a gamer girl rovat. *(Én is, én is!! K)* Nem értem miért ellenezték annyian. *(Mert álszentek. Van aki önként vállal cölibátust, van aki jobb híján. K)* Talán nem bírta befogadni a lelki világuk? Ezt már sosem tudjuk meg. Az újság többi részével maximálisan meg vagyok elégedve. Csak egy dolgot jegyeznék meg a címlappal kapcsolatban. Nem értem miért Michael Jackson van a címlapon amikor abban a hónapban sokkal nagyobb kaliberű címek is megjelentek, mint például a Shift 2 vagy a Crysis 2. *(Pfuhh, ez régi levél lehet. Tisztelegtünk a popkirály előtt… amúgy nekem is más borító a kedvencem. K)* Mindegy. Ez már csak mellékes. Ennyi lett volna a levél. További jó munkát és játékkal eltöltött órákat mindenkinek.

Aurél

Feleslegesen porosodik nálad? Már nem használod?

Gondolj ránk!

NES (Nintendo Entertainment System), SMS (Sega Master System), SNES (Super Nintendo), SMD (Sega Megadrive és Genesis), Nintendo 64, Sega Dreamcast játékokat, gépeket, dobozokat (gépekét is), füzeteket keresünk!

Külön kiemelt sorozatok (minden egyéb géptípusra is): Actraiser, Battletoads, Contra/Probotector, Castlevania, Metroid, Splatterhouse, Turrican.

Konzol Magyarország Kft.
"Böjtös Gábor részére"
1151 Budapest, Visonta utca 1-2.

bojtosgabor@konzol.eu

Sziasztok!

A nyaram nagyrészét valyon ***(Ennél a szónál, tördelés közben sikerült egy kisebb agyvérzést átélnem. a grafikus)*** hol töltöttem?
És....NEM a gépnél(ez hirtelen jött mi? :D)! *(Te aztán értesz a feszültségkeltéshez! K)*
A vakáció alatt nem voltam gépnél, sőt még otthon is csak 2-3 órát kockultam....
Inkább a medencémben, strandon és skateparkokban voltam. Viszont ez nem volt olyan könnyű!Szinte minden nap kicsit kinlódtam, "szenvedtem" a géphiánytól.... Írtam pár tesztet is a honlapon(a nevem ott Crysis)és most már nem is érzem függőnek magam.
HÁT EZ VOLT A NYÁR!:D *(Fantasztikus nyári élmények… de lehet még így is felülmúltál. K)* ***(Azért tudomásom szerint nem volt tré nyarad Krisz. RB)***

Martin

Sziasztok, Konzol Magazinosok!

Hogy milyen volt a nyár? Rövid. Legalábbis ami a nyárias nyár részét illeti, elvégre a szünet felét a dörgő, felhős éggel teli viharok tették ki.
Azért voltunk erre-arra, családdal, és barátokkal is. Plusz a strandolás, bulizgatás mellett otthon is punynyadtam/punnyadtunk, és egyedül/többesben is játszottunk.
Az a jó, hogy ha a társaságunkból mindenki legalább egy játékot vesz a nyáron, akkor tulajdonképpen ki tudjuk próbálni az összes megjelent játékot. Így sorra végig is játszottuk mindet.
Kedvenceink az Amerika kapitány, a Shadows of the Damned, a Fear3, meg a Red Faction voltak.
Szóval élveztük a kis összejöveteleinket. *(Ti legalább jól csináljátok, feelinges lehet így összejárni. K)*
Plusz ha valaki más játszott, akkor én legalább kicsit megmozgathattam magam, mert hát tudjátok na, soha nem vagyunk elégedettek, így én sem örülök a plusz kilóknak (amikre persze sokan azt mondják, jó helyen vannak elhelyezve, jó állnak... de... na.). *(Sok nőnek bejön a férfias sörhas… állítólag… de sajna a kockás, vagy legalábbis lapos has sem olyan előnytelen. Engem szerettek pocakkal és anélkül is, szóval passz. K)* ***(Stimmt, mindenre van vevő. RB)***
És közben persze sokat olvastuk a magazint is, tulajdonképpen rongyosra lapoztuk az összes példányt.
Köszönjük, hogy vagytok, legyetek is még sokáig!!!

Ágota (és csapata)

Csőőő!

Itt a balcsin megy a strandolás, meg a buli ezerrel, még a gépet is alig kapcsoljuk be, de azért néha játszom egy-egy órát, amikor van rá lehetőség. *(Balcsi hmm, jó lehet kicsit kikapcsolni egy hétre, önfeledten semmi mással nem törődni, csak szórni a pénzt, de rég is volt… K)*
Mondjuk idő nincs sok, majd inkább ősszel állok neki a bepótolnivalóknak, mivel most is két szusszanásnyi időben dobom össze nektek a levelem, hogy némi helyzetjelentést adhassak.
Inkább ti is gyertek bulizni, ahelyett, hogy bent kockulnátok a szerkesztőségben (bár gondolom, tele vagytok légkondival, meg bikiniben lévő hosztessz lányokkal, akik minden kívánságotokat teljesítik). *(Ja ja, álmodik a nyomor! K)* ***(Ez úgy van, ahogy a levélíró állítja, miről maradtál le Krisz? RB)***
No, jó csajozást, meg nyaralást (lehet, már valami trópusi szigeten üdültök, és pihenitek az elmúlt egy évet?). *(Ja, kb, mint Whitman, Price, és Haddad, a Running Man – 1987, Schwarzenegger – utolsó szezonjának győztesei, akik állítólag a bahamai napokon süttetik hasukat, élvezve a kivívott szabadságot, közben meg szénné égve rothadnak egy pincében. Amúgy a Halálfutamot Jason Statham-mel tisztára arról koppintották. K)*

Köszöntem a leveleket és a figyelmet, erről a nyárról akkor ennyi jött össze. A továbbiakban ha jól értesült vagyok, Krisz biztosan viszi tovább a levelezőrovatot, további jó Konzoltálást kívánok.

Hát én is köszönöm az élménybeszámolókat, és hogy valamivel én is szolgáljak, legalább bedobok néhány apró kalandszösszenetet a kis 2.5 literes Calibrámmal, mely már január óta hűen szolgál. Megjártam vele nyár elején egy 2600 km-es német utat is, kint felhúztam 230 km/h fölé, de feljebb egyszerűen nem tudtam vinni, mert az okos németek most csinálnak általános átépítést az egész országban, így elég gyakran volt torlódás. 200 felett pedig már eléggé para, mikor hirtelen kihajtanak eléd előzni a belső sávba. Amúgy volt olyan, hogy csak 10 perc után vettem észre a visszapillantóban, hogy szirénázva repeszt utánam egy civil E320-as, ugyanis azóta követett, hogy véletlenül 180-al hajtottam el egy 120-as tábla mellett. Kissé idegesen tessékelt ki a napszemüveges német zsaru – tiszta Cobra 11 feeling –, de aztán valahogy meglágyult a szíve, mikor mondtam, hogy én is éltem kint Németben, és mindössze kialvatlan vagyok, mert egész éjjel vezettem, és csak egy barátnőmhöz sietek, ezért néztem el a táblát. Hihetetlen, de egy szimpla figyelmeztetéssel és 20 eurós büntetéssel elengedett. Fene az ellenállhatatlan sármomba. Ha már mázli, akkor említhetnék egy esős napot is, mikor egy lánynak gizdázva egy szűk országúton meg akartam előzni egy kocsit. Sajna az is belehúzott, és már annyira fel kellett gyorsulnom, hogy szemből is eléggé jöttek, így az utolsó pillanatban ránthattam csak be jobbra a kormányt. Bőven 100 fölött jártam, és mivel kissé nedves volt a talaj, durván megcsúsztam, így ki tudja, talán csak a sok éves videojátékos tapasztalatomnak hála éreztem, hogy kell gyorsan ellenkormányozni, de a himbálózás közepette majdnem nekimentem a szembejövőnek is. Nem estem pánikba, de jó nagy baromság volt, tanultam belőle egy életre. Ezek a nyári záporok amúgy nagyon durvák, ilyenkor alig lehet haladni az autópályákon. Elég gáz volt, mikor pl. az M1-M7 bevezetőnél a belső sávban ráhajtottam egy legalább 10 centi mély „víztócsára", a kocsi fara pedig vagy 30 fokban kilengett, így finom ellenkormányzással korrigáltam. A kipörgésgátló végig világított, pedig alig 80-al mentem csupán, már csak azért is, mert ilyenkor szinte nulla a látótávolság. Innen a sugallat a következő havi témához, hogy írjátok meg milyen izgalmas vagy érdekes élményeitek voltak az életben, amiket leginkább egy videojátékbeli helyzethez hasonlíthatnátok. Legyetek kreatívak, nem csak akciódús meséket várunk, írhattok álruhás nyomozós kalandokról is. Krisz

**Leveleiteket hagyományos és elektronikus formában továbbra is szeretettel várjuk.
A kiadó postacíme és a konzoltacio@konzol.eu bármennyivel megbírkózik.**

**Ciao!
RBaly és Krisz**

KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL

KONZOL magazin

Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu
ISSN 2061-8808
Megjelenik havonta

Kiadó:
Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest Visonta u. 1-2.

Terjesztés:
Lapker Zrt. és alternatív terjesztők

Szerkesztőség:

Főszerkesztő:
Rónyai Balázs rbaly@konzol.eu
Társszerkesztő:
Böjtös Gábor bojtosgabor@konzol.eu
Szerkesztő:
Raj Krisztián rajkrisz@konzol.eu
Grafika és tördelés:
Fekete Zoltán fekete.zoltan@konzol.eu
Gazdasági igazgató:
Martin martin@konzol.eu
Laptulajdonos:
Morvay Péter morvay@konzol.eu

Hirdetésfelvétel:

Morvay Péter morvay@konzol.eu

Előfizetés:

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest, Visonta u. 1-2.
www.konzol.eu/elofizetes.php
elofizetes@konzol.eu
Digitális előfizetés: www.dimag.hu/konzolmagazin

Kiemelt partnereink:



Mélyépítő Labor Kft.
www.melyepitolabor.hu



www.consolecorner.hu
A ConsoleCorner üzletében a lap 100 Ft-al olcsóbban megvásárolható!

Partnereink:


THE HUNGARIAN PLAYSTATION INSIDERS
PLAYSTATION COMMUNITY
playstationcommunity.hu



www.konzolhq.hu

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, fordítása, illetve újrafelhasználása, utánnyomása csak és kizárólag a kiadó engedélyével lehetséges.
A reklámanyagok minőségéért a kiadó nem vállal felelősséget!

GEARS OF WAR 3
Befejeződik(?) Marcus Fenix és az emberiség 2006 óta tartó kálváriája az idegen hordák ellen. Az Epic-től nevükhöz méltóan epikusságot várunk el minden tekintetben a GoW 3 kapcsán: nagyszabású történetet, játékmenetet, élményt, látványt és lezárást.

F1 2011
Új év új F1 játék, ezt egyikünk a lapnál meg tudná szokni. A szerethető, de hibákkal teli első Codemasters-es F1 után mi mást is várnánk a kötelező újításokon felül, mint egy csiszoltabb, profibb, a sportág nevéhez méltó játékot.

DEAD ISLAND
Szabadon bejárható trópusi sziget, küldetésalapú játékmenet és online kooperatív gyilkolászás várható a Techland régóta készülő, meglepően jónak és kidolgozottnak tűnő zombis játékában.

FIFA 12
Elcsépelt lenne már, és roppantul közhelyes, hogy itt van az ősz, itt van a FIFA újra. Tudjuk. Az új, játékosok ütközéséért is felelős motor úgy néz ki, kellő mértékben újít a szérián, vagyis a focirajongóknak az idei évben sem kell csalódniuk, ha az EA játékára neveznek be.

Múlt havi nyereményjátékunk nyertesei:
F.3.A.R. ajándékcsomagot nyertek: Nagy Ádám (Töltéstava), Tóth Szilvia (Szentendre)
TOSHIBA StorE Art külső merevlemezt nyert: Sörös Ottó (Dunaszerdahely)

Amennyiben lemaradtál volna valamelyikről, a kiadótól megrendelheted az eddig megjelent magazinokat, darabonként **499 Ft***-os áron!

Dobj nekünk egy levelet elektronikus (elofizetes@konzol.eu), vagy hagyományos postaládánkba a neveddel és a címeddel, és mi kiküldjük neked a magazint.





A lap korábbi számait a Console Corner-ben is megveheted a mostani mellett ***599 Ft***-ért.
** Egy lapszám esetén 200 Ft-os postaköltséget számolunk fel. E feletti mennyiség esetén, a rendelt darabszám függvényében határozzuk meg a postaköltséget.*
A Konzol Magazin 2010-es számait most akciós áron megvásárolhatod. A részletekért lapozz a 27. oldalra.





Mélyépítő Labor Kft.

Köszönjük a támogatást kiemelt partnerünknek, a Mélyépítő Labor Kft-nek.

www.melyepitolabor.hu



KONZOL ONLINE

FÓRUM

NYEREMÉNYJÁTÉK

BLOGOK

HÍREK



WWW.KONZOL.EU

LÉGY TAGJA A KÖZÖSSÉGNEK!

MÁR DIGITÁLIS FORMÁTUMBAN IS!

21%-kal olcsóbban





MOST CSAK 550 Ft

your digital media

Dimag

FIVE International Kft.

Elérhető PC-n és iPad-en! Hamarosan androidos eszközökön is!

Részletes információkért látogasd meg a www.dimag.hu/konzolmagazin weboldalt.

014. szám

XBOX 360 • PLAYSTATION 3 • NINTENDO WII • PSP • 3DS • DS

a videojáték

KONZOL magazin

www.konzol.eu

2011. SZEPT II. évf. 8. szám

699 Ft

ISSN 2061-8806

9 772061 880006 11008

Challenger R/T

SAN FRANCISCO

REFLECTIONS

DRV SF

SZÁLLJ BE!



DRIVER® SAN FRANCISCO